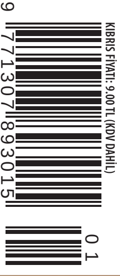
HERKESE KEHANET ONLINE POSTERİ VE 20 TL'LİK PROMOSYON KODU HEDİYE

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2012/01 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 51 I ISSN: 1307-8933



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

UZAK GALAKSİLERDE DE HAYAT VAR!

2011'İN EN İYİ OYUNLARI

Geçen yılın hesabını kesmek kolay olmadı

SKYRIM REHBERİ

Deadric görevlerini tamamladınız mı?

Need for Speed: The Run | Trine 2 | Anno 2070 | Serious Sam 3

Ucuz Oyun Deposu: Indie Bundle'lar | Hâlâ Oynanır: PSX Oyunları | En Nerd Hediyeler!



Editörün Günlüğü

KOCA YILI CIMBIZLIYORUZ!

Odaklandığı konu ister sinema olsun, ister politika, isterse de oyun, eğer aylık bir dergide çalışıyorsanız kafanız da ona göre işliyor. Yani koskoca bir yıl biterken kişisel hayatınızdan geçip gidenler kadar o yıl boyunca takip ettiğiniz mevzuların da hesaplaşmasını yapıyorsunuz. "Bu yıl hep abur cubura dadandım, artık daha sağlıklı besleneceğim" demek kadar sıradan bir refleksle "bu yıl doğru düzgün strateji oyunu çıkmadı, 2012'deki amacım bu türün yeniden canlanması!" gibi saçma sapan (ve diğeri kadar imkânsız) hedefler koyabiliyorsunuz. Fakat en fenası kafası aynen sizin gibi işleyen 10 - 15 kişiyle oturup yılın değerlendirmesini yapmak. Evet, "2011'in Oyunları" dosyamızdan bahsediyorum ve evet, birçok konuda aynı fikirde olsak da bütün yıl kendi oyununu yılın şampiyonu yapmak için sinsi gibi bekleyen bu kadar insanın kozlarını paylaşmak üzere oval, beyaz bir masa çevresinde buluşması epey gerginlik yarattı.

Neyse, ben fazla iyimser bir Serpil olarak sonuçlardan memnunum, 2011'i geride bırakmaktan da. Peki ya Sinan ne diyor?

* * *

Hepinize iyi seneler arkadaşlar! Yeni yılın ilk sayısına, bu taze rakamın hepinize mutluluk, sağlık ve en önemlisi, huzur getirmesi dileğiyle başlayalım. Bir buçuk aydır "dizimize batan" kıymıkları temizlemeye çalışıyoruz biz, biliyorsunuz, ama bir türlü tam kurtulamıyoruz. Ne Skyrim'miş arkadaş! Ne oyun yapmışsın Bethesda!

Neyse ki bizi bu canavardan biraz olsun koparacak bir oyun geldi bu ay: Star Wars: The Old Republic. Şaşırtıcı düzeyde kaliteli, KOTOR kalitesinde hikayesi olan ve devasa online oyunlardan hazetmeyen benim gibileri bile başına kilitleme potansiyeli gösteren bir oyun olmuş. Can Arabacı bütün bir ayını kurban ederek şahane bir inceleme hazırladı sizler için.

Sizi The Old Republic ve daha fazlası için ilerleyen sayfalara davet ediyoruz. Siz bu sayıyı okurken, biz oyunlara kıran girdiği için kara kara gelecek ay nasıl bir sürpriz yapsak diye düşünüyor olacağız. Görüşürüz.

Serpil & *Sinan*

Not: Kehanet Online için 20 TL değerindeki promosyon kodunuzu, dergimizle birlikte hediye ettiğimiz posterin arka yüzü üzerinde bulabilirsiniz.

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

KONSOL İNCELEME



PC İNCELEME



LOG-IN



ORGANİZE SANAYİ

92 AKASA VENOM
Test sistemini yılanlar bastı! Kardeşinden korkardık, abisini görünce buz kestik.

97 ASUS RAMPAGE FORMULA
Battlefield 3 hediyeli süper bir anakart ister misiniz? O zaman sizi buraya alalım.

98 BENQ RL2240H
BenQ strateji oyuncuları için monitör geliştirmiş desek... Başka söze ne hacet.

100 2011'İN EN İYİ OYUNCU EKİPMANLARI
2011'de bu muhteşem donanımların hepsine sahip olmak için neler vermedik ki?



DOSYA

128



2011'İN OYUNLARI
Bu sene de geleneğimizi bozmadık ve 2011'in en iyilerini seçmek için yaptığımız toplantıyı toplu küslük eylemiyle kapatık.

EKRAN DIŞI



114 DRAKULA ÖLÜMSÜZ
Vampir hikâyesi dediğin işte böyle olmalı; kan, cinayet, vahşet ve gözü dönmüş vampirler.

116 SÖYLEŞİ: METEHAN MERT ÇAKIR
Rock FM'deki en sevdiğimiz program olan Arka Koltuk'un yaratıcısını konuk ettik bu ay.

118 SHIRUKUROODO
Kendi halinde bir kaplıcadan ne kadar hikâye çıkabilir ki?.. diye düşünüyorduk. Hanasaku Iroha'yla karşılaşınca cevabımızı aldık.

OYUN CANAVARI

80



Skyrim'de her şeyi yapıp bitirdiğinizi mi sanıyorsunuz? Daha Deadric görevleri var!

alizine wonderland 80
Yeni tasarımımız hakkında okurlarımızdan gelen beğeni yorumlarıyla mest olduk. Ama değişiklikten vazgeçtik.

PIXEL



137 DOUBLE DRAGON
"Sen arkadan gelenleri al, ben önden gelenleri bitiririm." Ne güzel günlerdi be...

138 EYE OF THE BEHOLDER II: THE LEGEND OF DARKMOON
Maceradan maceraya koşarken kaybolmamanın tek yolu harita çıkarmaktır.

140 DOSYA: PSX KLASİKLERİ
Bu oyunları oynadığınızı hatırladığınızda yüzünüzde minik bir tebessüm oluşacak.

bakmadan geçmeyin



22 OYUNGEZER 4. YILDÖNÜMÜ ŞENLİKLERİ
Şifreleri çözen ajanlarımızın, hiçbir yerde olmayan açıklamaları burada.



70 DOSYA: INDIE BUNDLE
İstediğin kadar öde, sonsuza kadar oyna...



122 NERD'LERDEN NERD'LERE HEDİYELER
İçinizdeki alışveriş canavarı uyanacak ama olsun. Nerd bir arkadaşınıza alabileceğiniz hediyeleri topladık, hatta dayanamadık aldık bazılarını.

oyun indeksi

OGZ_DVD

DÜNYANIN EN İKİYÜZLÜ DVD'Sİ





Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD ile geçinemeyen adam

YA DA UMUT DOLU BİR OKURUN DRAMI

Selam DVD,
Uzun zaman oldu görüşmeyeli. Adını taşıdığın dergiyi almaya bütçem uygun olmadı uzun zaman boyunca. Hâlbuki ne güzel EN'ler köşesinde rekabetin ilk adımını atmıştım. Ne güzel olacaktı; EN'ler köşesi için bir sürü e-posta yollayacak, önümüzdeki ayı heyecanla bekleyecektim; tıpkı daha önceki bir kaç sayıda olduğu gibi, yazımın yayınlanmış olduğu o köşeyi belki 10-15 defa okuyacak, salak salak sırıtacaktım. Ama olmadı, yetmedi bütçe.

Aralık ayı, yani bu ay, yani aylar sonra, yeniden dergi bana göz kırptı. Sen de göz kırptın tabii, göz kırpmaz olur musun? Zaten eve varıp da folyoyu açtığım zaman dergiden önce seni incelediğimi biliyorsun. Seni her zaman kardeşlerinle birlikte, Oyungezer için ayırdığım DVD çantasında saklıyorum, bunu da biliyorsun. Hatta dergini okuyup bitiriyor ve sadece ara sıra tekrar bakıyorum. Ama seninle bütün bir ay boyunca keyifli vakitler geçiriyorum.

Peki ben seni bu kadar severken, sen beni neden hiç sevmiyorsun? Niye bir türlü ilk taktığımda çalışmıyor, beni birkaç kez altını silip takmayı denemeye zorluyorsun? Veya bu ay yaptığın gibi, neden taktığım her bilgisayarı donduruyorsun ve reset'lemeye zorluyorsun? Üstelik reset'ledikten sonra Windows açılmadan seni DVD-ROM'dan çıkarmazsam, yine donduruyorsun? Neden bu kadar vicdansızsın?

Madem öyle, madem sen beni sevmiyorsun, o zaman ben de seni DVD'ci amcaya şikâyet ediyorum. Üzüntü ve öfke gözyaşlarımı dökerek, senin bir kopyanı talep ediyorum. Hissettiğim acının tarifi yok, ama güçlü olmak zorundayım. Ve sana lanet ediyorum DVD, tek yüzlü görünsen de, aslında dünyanın en ikiyüzlü DVD'sisin. Cahit Burduroğlu

Cahit'in bu mektubu o kadar hoşuma gitti ki bu ay DVD sayfasını ona ayırmak istedim. Şimdiye dek benzer sorunlar bildiren birkaç okurumuz daha olmuştu, isabet oldu. Cahit aracılığıyla herkese ufak bir bilgi aktarayım.

Bozuk olsa dahi, herhangi bir DVD'nin bilgisayarınızı kilitlemesi ya da mavi ekran verdirmesi normal bir durum değil. DVD sürücünüz arızalı bir DVD'yi okumakta güçlük çekiyor ya da en kötü ihtimalle hiç okuyamıyor olmalı. Eğer bunun ötesinde bir sorun yaşıyorsanız, sisteminizle ilgili yazılımsal ya da donanımsal bir problem var demektir.

Eğer herhangi bir hata mesajı alıyorsanız onun üzerinden bir Google araması yapmak faydalı olacaktır, aksi takdirde net bir teşhiste bulunmak oldukça güç. DVD okuyucunuzun firmware'inden tutun bir donanım çakışması ya da uyumsuzluğuna veya işletim sisteminizdeki bir soruna kadar birçok sebebi olabilir. Bu durumda deneme-yanılma yoluna başvurmaktan başka çareniz yok ne yazık ki.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- LEGO Harry Potter: Years 5-7
2- Diablo III videosu
3- Deity
4- Process
5- 7DX Demo Party 2011



Ailenizin DVD editörü olarak en son vukuatım Eylül 2009 DVD'sinin başlığını Ağustos 2009 olarak bırakmaktı. Fakat bu ay onu da gölgede bırakan yeni bir başarısızlığa imza atmış bulunuyorum. DVD'ye son anda eklediğim *The Adventures of Tintin* demosunu her nasılsa DVD arayüzüne eklemeyi unutmuşum. Ancak DVD baskıya gittikten sonra fark ettiğim için buradan kendimi ifşa etmekle yetiniyor ve affınıza sığınıyorum. Demoya DVD'nin içindeki *Demolar\The Adventures of Tintin* klasöründen ulaşabilirsiniz.



Abonelik Paketi

Kitap Hediye

32 TL değerindeki Steve Jobs biyografisi

Yeni Trend Foursquare
ipuçları, öneriler ve mekanlar

Canon EOS 1-DX
Yeni ve profesyonel

iPhone, iPad & Mac Dünyası

iMacLove

Aralık Sayı: 9 Yıl: 1 / 7 TL

Yılbaşı hediyesi için öneriler

iPhone 4S Almalı mıyım? Beklemeli miyim?

Çocuklara Elma!
iOS ve Mac OS artık çocukların en büyük oyun alanları, peki ya eğitim?

Ofisiniz için ideal çözüm: iWork ile çalışmak

iPhone ve iPod
Müziklerinizi, telefon rehberinizi PC'inize aktarın!

Siri
iPhone 4S'in ses tanıma asistanını inceledik!

iOS 5 interneti sarstı...

İŞTE ABONELİK AVANTAJLARI

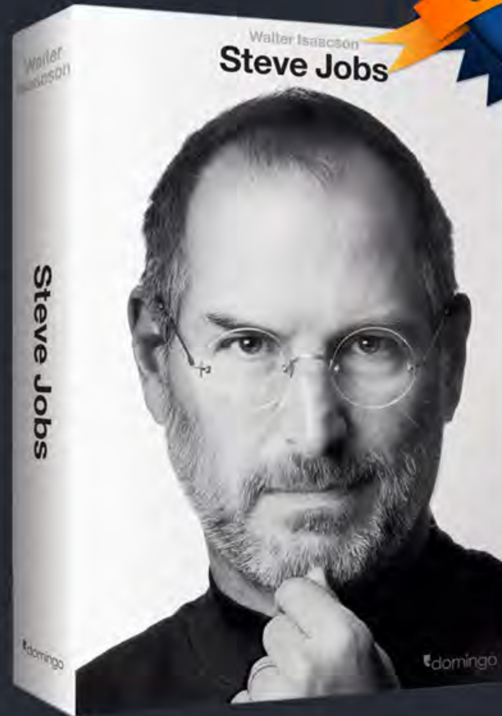
- **iMacLove'a abonelik bu ay çok avantajlı**
- 1 yıllık abonelik 84 TL yerine sadece 70 TL
- **Ayrıca Walter Isaacson'un yazdığı Steve Jobs'un biyografisi hediye**

011'de Dünyanın En Çok Satan Kitabı "STEVE OBS-Biyografisi"
çinde Steve Jobs'un kendi cümlelerinin bulunduğu ilk ve tek biyografi.

Bir şeyin olması gerektiğine karar vermişse, olmasını sağlar." diyor bir ostu Steve Jobs için. Ve o, yaşamlarımızı değiştirecek cihazlar aratmaya karar verdi. Başaramasaydı deli denip geçilecekti, başardı ve ugün "21. yüzyılın en büyük delisi" olarak anıyoruz onu. En büyük orkusu sıradan olmaktı Jobs'ın, sınırlara pek aldırış etmedi ve sonunda enilikçiliğin ve uygulanabilir hayal gücünün mutlak ikonu haline geldi. Jobs'ın şöyle tuhaf bir yeteneği var: İhtiyacımız olduğunu bilmediğimiz ihazlar üretiyor ve sonra birden onlarsız yaşayamaz hale geliyoruz," diye azdı bir köşe yazarı onun için.

u kitap farklı düşünerek dünyayı farklı kılmış o ender insanlardan birinin üslenmemiş hayat hikayesi. Ve bu hayat, tıpkı yarattığı ürünler gibi tkileyici ve ilham verici.

VALTER ISAACSON
spen Enstitüsü'nün CEO'su Walter Isaacson CNN'de başkanlık ve Time ergisinde sorumlu yazı işleri müdürlüğü yaptı. Einstein: His Life and Iniverse, Benjamin Franklin: An American Life ve Kissinger: A Bioghraphy itaplarının yazarıdır.





Abone olmak için

360drc





THE GAME GÜNLÜKLERİ

Her ne kadar resmi doğum tarihi 30 Mart olsa da, biriciğimiz The Game neredeyse bir yıldır çalışır vaziyette. Ne kadar kocaman bir iş yapmışız ve ne kadar da yolumuz var daha. Açıkçası ilk yılımız insanlara The Game'in ne olduğunu anlatmakla geçti. İçeri girene kadar çoğu kişi kısık gözlerle ne yaptığımızı, nasıl bir işin altına imza attığımızı anlamaya çalışırken, içeriye atılan ilk adımda o kısık gözlerin kocaman olduğunu görmek her şeye değerdi. Bakın ne diyorum biliyor musunuz? Eğer OGZ okuruysanız bu ayrıcalığı asıl siz tanımalısınız. The Game'de her oyungezerin katkısı var bana kalırsa. Eğer 18 yaşından büyükseniz The Game'e gelin, resepsiyona benimle görüşmek istediğinizi belirtin ve beni görünce "yaşasın Goyun" diye bağırın. Sonrasını bana bırakın.

Biterken çalıyordu: Mark Knopfler – Devil Baby

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Football Manager 2012	SEGA
2	The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda
3	The Sims 3: Pets	EA
4	The Sims 3	EA
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
6	Battlefield 3	EA
7	The Sims 3: Generations	EA
8	The Sims 3: Late Night	EA
9	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
10	Batman: Arkham City	Warner Bros.

OFİS 2011

Ozan Tozan Goyun Bozan. Elma dersem çık!

1- OGZ Online'la ilgili bomba sürprizler var diyolla?

-Şşşşttt... Yerin kulağı vardır. Tasar...

2- Ne izliyon orada deminden beri? Biz de izleyelim mi güzelse?

-"Drive", güzel gidiyor valla adam.

3- Bişi sorcam. Bateriyi hard seviyesinde çalıp da, medium'da çalamamak nası bişi?

-First you learn "do", then you forget "do"!





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Mayalara inat, hoş geldin 2012

Kafamızda Noel şapkaları, içimizde kırmızı iç çamaş... Yeni yıl geldi, hoş geldi. 2012'nin hepimize güzel sürprizler hazırlamasını temenni ederiz ve hayır, dünyanın yok olması bu sürprizlerden birisi değil... Herkese mutlu ve goyunlu bir yıl dileriz.

Bit pazarına nur yağdı

Epic Games, VGA 2011'de yeni oyunu Fortnite'ı duyurdu ancak bizi asıl heyecanlandıran şey dudaklarından dökülen Unreal 1'in yeniden gelebileceği söylentisiydi. İşin ilginç yanı ise bu yeni versiyonda Unreal 1'i Skyrim tarzı bir RYO havasına sokmayı planlamaları. Hadi şaşırt bizi Epic!

İndirmeye devam

Steam'i seviyor musunuz? Peki ya bağımsız oyunları? İki soruya da cevabınız evet ise size güzel bir haberimiz var. Sadece bağımsız oyunların satılacağı dijital dağıtım platformu IndieCity açıldı. Bu haber yazılırken listelerinde 45 oyun bulunuyordu ancak amaçlarına ulaşılırsa, şu an 100'ün üzerine çıkmış olmaları lazım.

Sinemadan transfer

Karayip Korsanları'nın yönetmeni Gore Verbinski, Microsoft'la yaptığı anlaşma sonucunda oyun sektörüne giriş yapmaya hazırlanıyor. Rango filminin yapımcısı Blind Wink'in sahibi olan Verbinski ve şirketi, Kinect için bir oyun hazırlayacak. Bakalım Verbinski Kinect'in makus talihini değiştirebilecek mi?

Vakit ayrılık vakti

Geçtiğimiz ay ayrılık haberleriyle oldukça canımız sıkıldı. Miyamoto'nun ayrılacağını açıklamasının ardından bir şok da ICO ve Shadow of the Colossus oyunlarının yapımcısı Fumito Ueda'nın Sony'den ayrıldığı haberiyle yaşandı. Bu ayrılık sonrası The Last Guardian'ın etrafında kümelenen soru işareti sayısı da arttı haliyle...

Joker öksüz kaldı

Bu ay maalesef ölüm haberleri peşi sıra geldi. Joker karakterinin yaratıcılarından Jerry Robinson, 89 yaşında hayata gözlerini yumdu. Bir gün elinde iskambil kâğıdı ile ofise gelerek Joker fikrini ortaya atan Robinson, bugün ciddiyeti sorgulamamıza ön ayak olan kişi oldu belki de...

Müziğin sesini kısar mısınız?

Daha önce Command & Conquer, Medal of Honor ve Guitar Hero oyunlarının yapım ekibinde yer alan ve DJ Hero'nun üreticisi olan Will Townsend, Los Angeles'da geçirdiği trafik kazası sonucu hayatını kaybetti. Huzur içinde yatsın...

Seni unutmayacağız yoldaş

Yayın hayatına 22 yıl önce başlayan ve oyun dergiciliğinin gelişmesinde çok ciddi emeği geçen GamePro dergisi kepenkleri kapattı. İnternet yayıncılığının basılı yayınlara karşı zaferi olarak yorumlanan bu olay, bizi her ne kadar üzse de daha dik ayakta durmamız için ekstra motive etti. Biz bu 22 yıl sınırını geçeriz arkadaş...

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



MIYAMOTO YEŞİL SAHALARA DÖNÜYOR



Nintendo'nun bugünlere gelmesinde Mario ve The Legend of Zelda'nın yaratıcısı Shigeru Miyamoto'nun payı büyüktür. Hâlihazırda Oyun Tasarım Bölümü Başkanı olarak görevine devam eden Miyamoto, geçtiğimiz ay yaptığı açıklamada görevinden ayrılacağını ve artık daha küçük projelerde çalışmak istediğini açıkladı. "Oyun yapımcılığından tamamen emekli olacağımı söylemiyorum. Emeklilikten kastım şu an çalışmakta olduğum pozisyondan emekli olacağımla ilgili. Yapmak istediğim şey oyun yapım sürecinin tekrar içerisinde olabilmek. Bundan sonra muhtemelen daha genç insanlarla, daha küçük projeler üzerinde çalışacağım" şeklinde konuşan Miyomoto, herkesin aklını karıştırmakla kalmayıp Nintendo hisselerinin birden %2 oranında değer kaybetmesine de neden oldu. Bunun üzerine acil eylem planını devreye sokan Nintendo, Miyomoto'nun görevi bırakmasının asla söz konusu olmadığını, yaptığı açıklamanın bir yanlış anlaşılmaya kurban gittiğini ve söylemek istediğinin genç yapımcıları yetiştirmek olduğunu duyurmak zorunda kaldı. Nintendo'nun hamlesi şirketin değer kaybını önlemek için yapılmış gibi görünüyor ancak Miyomoto'yu yeni oyunlar yaparken görmeyi kim istemez ki?

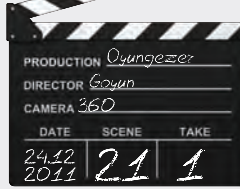
STRESE BİRE BİR

Haber bültenlerinde tuhaf bir geçiş cümlesi vardır: "Bizden bir haber var sırada" diye... Nedir bu çözemedik? Biz desek yeridir ama... Bizden bir haber var sırada. Yıllardır geyiğini yaptığımız oyunu en sonunda Zibumi'deki arkadaşlar yaptılar. 2Seksek adlı dövüş oyununu, dilerseniz kamyoncu, dilerseniz mahalle abisi olarak racon kesip adam döverek oynayabilirsiniz. Jargon da sağlam olmuş üstelik. Dilerseniz oyunun sosyal özelliklerinin içine kendi cümlelerinizi bile yerleştirebiliyorsunuz. Oyunun tagline'ı ise "Bi kere o eli indir". Yeterince bizden değil mi? Yıllardır sokak kavgası gerginliğini üzerinden atamayan bizler için ilaç gibi gelecek bu süper oyuna 2seksen.com üzerinden ulaşabilirsiniz.



GLOBAL GAME JAM 2012 BAŞLIYOR

Hiç tanımadığınız kişilerle ve sadece 48 saat içinde, tüm dünya ile aynı anda oyun geliştirmeye hazır mısınız? Bu sene dördüncüsü düzenlenecek olan Global Game Jam'in başvuruları başladı ve 16 Ocak 2012'ye kadar devam edecek. 27-29 Ocak 2012 tarihleri arasında Ankara Ahmet Taner Kışlalı Spor Salonu'nda gerçekleştirilecek olan Global Game Jam, her sene artan katılımcı sayısı ile büyümeye devam ediyor. Geçen sene 62 katılımcı ile 18 oyun geliştirmeyi başardığımız bu etkinlikte yer almak ve Türkiye olarak neler yapabileceğimizi tüm dünyaya göstermek istiyorsanız geç kalmadan başvurunuzu yapmayı unutmayın. Oyungezer ailesi olarak bizler de her sene olduğu gibi bu maceradaki yerimizi alacak ve sizler kan ter içinde oyunlarınızı üretmeye çalışırken arkanızdan kıs kıs güleceğiz. Şaka be şaka! Her zaman yanınızdayız...



OGZ CASTİNG AJANSI



Herkes evine çekilmiş. Herkes dışarıda naralar atan soğuk ve sert rüzgarın sesinden korkuyor. Nerede bu oyungezerler? Malzemeniz mi bitti? Her ay onlarca kişi sıra oluştururdu ajansın önünde... Bu ay toplasan beş, on kişi anca vardı. Özletmeyin kendinizi. Yine de birinci sıradaki çalışmasıyla Mehmet Barant, ikinci çalışmayla da Seçkin Berat Kurt yüzlerimize sıcak birer gülümseme kondurmayı başardı. Teşekkürler arkadaşlar, yeni yılın ilk Casting Ajansı'nı sizlere emanet etmiş olduk böylece. Adayınız mı var? Adres aynı adres: **faruk@oyungezer.com.tr**



Ezio Auditore - İlber Ortaylı



Okan Yalabık - Prince Ahmet

> Bioware, Skyrim'i son derece dikkatle inceliyormuş. Hey gidi Dragon Age! > Sony'nin Tablet S'için DualShock 3 desteği getiriyormuş. > Vita pil testlerinde 3DS'i yamultmuş. >>

AH ALEC, SEN ADAMI ÖLDÜRÜRSÜN


HİÇ FENA OYUN DEĞİL!

Oyun oynamak için hayatı ıskaladığınız oluyor mu hiç? Örneğin 2011'in son iki ayı nedeniyle sosyal hayatı geri plana atmak zorunda kaldınız mı? Daha küçük çaplı düşünelim, hiç oyun oynayacağım diye bir uçağı kaçırdığınız oldu mu? Sizin olmayabilir belki ama ünlü oyuncu Alec Baldwin'in başına geldi bu durum. Kalkış öncesi koltuğuna kurulup iPad'ini açan ve Words With Friends isimli oyunu oynamaya başlayan Baldwin, uçuş ekibinin teknolojik cihazların kapatılması yönündeki ısrarlı uyarılarına rağmen oyunu kapatmayı reddetmiş. Bir süre uçağın kalkışını erteleyen yetkililer sonunda çözümü Alec Baldwin'i uçaktan indirmekte bulmuşlar. Daha sonrasında ünlülerin pek çok çoğunda bulunan aşmış ego sendromu devreye giren Baldwin, kendi Twitter hesabından hava yolu için açmış ağzını yummuş gözünü. Elbette bir oyun için yaşanan bu trajikomik hikaye bu haliyle de haber olma kriterlerine sahip. Ancak bize nedense bu olay buram buram viral raklam kokuyormuş gibi geldi, siz de aldınız mı kokuyu?



O KADAR KUSUR KADI KIZINDA DA OLUR

Pek çok kişi için yılın oyunu tartışmaları çoktan bitti. Skyrim, "Şampiyon belli, ikinci kim?" edasıyla ortalarda salınadursun bu durum onun hiçbir problemi olmadığı anlamına gelmiyor. Oyunun PS3'de yaşadığı lag sorunları o kadar rahatsız edici bir boyuta geldi ki Bethesda'nın eski çalışanları dahi konu hakkında görüş belirtme ihtiyacı hissettiler. Fallout: New Vegas'ın yapımcılarından Joshua E. Sawyer, sorunun Skyrim'de yeri değişen her eşyanın konumunu ayrı ayrı kaydeden motordan kaynaklandığını belirtiyor. Öyle ki yerdeki bir bardağa yanlışlıkla çarpsanız dahi oyun bunun kaydını alıyor ve buna göre işlemeye başlıyor, bu da haliyle kayıt dosyalarının şişmesine neden oluyor. Sorunun grafik motorundan kaynaklandığı öne sürülünce elbette ki Bethesda'dan cevap gecikmedi ve Bethesda Halka İlişkiler Müdürü Pete Hines, Sawyer'ı çoktan çözdükleri problemleri gündeme getirmekle suçladı. "Josh Sawyer ne Skyrim, ne de bu grafik motoru üzerinde çalışmadı. Yorumları mevcut motorun çalışma prensibini yansıtmıyor" diyen Hines, Skyrim için kullanılan motorun Oblivion ve New Vegas için kullanılan motorun çok daha gelişmiş bir versiyonu olduğunu da sözlerine ekledi. Bunların üzerine lag sorunu için kullanıcılara otomatik kaydı devre dışı bırakmalarını ve sabit disklerinde yer bulundurmaya çalışmalarını öğütlemesi ise pek bir ironik geldi bize açıkçası…

OHA

ÖZEL HABER

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor...

OYUNGEZER MAHPUSHANE DAMINDA!

Umut Yanık, OHA, Şişli - İstanbul

Her şey 17 Aralık akşamı Point Hotel Barbaros'tan gelen bir ihbarla başladı… Otel bünyesindeki The Game isimli dijital eğlence merkezinde akşam 18:00 sularında Guitar Hero: Warriors of Rock oynamaya başlayan Oyungezer orkestrası için önceleri ortam güzel, keyifler yerindeydi. Derginin yazı işleri müdürü C.. Serpil Ulutürk, karşılaştığı yoğun direnişe rağmen mikrofonu ele geçirdiğinde saatler 18:30'u gösteriyordu.

Arkadaşları temkinli davranıp en kısa süren parçalardan biri olan Paranoid'i seçtiler. Daha şarkının birinci dakikası dolmadan Ulutürk'ün vokal performansı etkisini göstermeye başlamıştı... Binanın 11. katındaki müşterilerinden bile şikâyet telefonları almaya başlayan otel yönetimi, özel güvenlik kadrosundan 4 kişiyi The Game'e yönlendirdi. Fakat bu hamle çılgın solisti susturmaya yetmeyecekti.


Orkestranın sessiz isyanını yüz ifadelerinden okumak mümkün.

CAM ÇATLATAN RAPSODİ

Paranoid biterken kaşla göz arasında 6 dakikalık Bohemian Rhapsody'e geçen Serpil Ulutürk'ü durdurmak mümkün olmayınca yetkililer çareyi polisi aramakta buldu. Olay yerine intikal eder etmez otelin güvenlik kameralarından durum değerlendirmesi yapan asayiş şube birimleri, Guitar Hero'ya ayrılan odanın cam duvarındaki çatlamayı fark edince orkestranın can güvenliğinden endişe edip acil müdahale kararı aldı. Odaya duman ve ses bombalarıyla operasyon düzenleyen güvenlik güçleri genç kadını kıskıvrak yakalarken, bilincini kaybeden Ozan Özkan ve kulak kanaması geçiren 6 polis memuru için olay yerine çok sayıda ambulans sevk edildi. Karakola götürülmek üzere ekip aracına bindirilirken mikrofonu halen elinden bırakmamış olduğu gözlenen Ulutürk, savcılıktaki sorgusunda "Şarkı söylemek suçsa cezamı müebbet isterim" demekle yetindi.

BUNU EVDE DENEMEYİN

Hastanede ifadesi alınan Ozan Özkan "Hâlâ kulaklarım çınlıyor. Bir ara bageti kafamda kıracak raddeye geldim, sonra kendimden geçmişim" derken Volkan Turan "Tuğbek gitarı isteyince bana bası verdiler. Hep en kalın notaları çalmama rağmen yine de Serpil'in tizini bastıramadım, üzgünüm" şeklinde konuştu. Serpil Hanım'ın hem dergideki ortağı hem de kocası olan Tuğbek Ölek ise bunun ilk olmadığını, hatta oturdukları semtte mahallelinin meşalelerle kapıya dayanması üzerine geçtiğimiz günlerde evlerini taşımak zorunda kaldıklarını ifade etti.

ÜNLÜ EDİTÖRDEN MEYDAN DAYAĞI

Aynı akşam saat 19:00'da Haliç Kongre Merkezi'ndeki bir sempozyumda sunum yapmakta olan bir diğer OGZ editörü F. Faruk Akıncı, oyun sektörünün bugünü ve geleceğini, gençlere sunduğu


İşte ünlü editörün kongre merkezinde kayışı kopardığı o an.

iş fırsatlarını ve kendi serüvenini anlatmaktaydı. Bu sırada arka sıralardan söz isteyen bir öğrencinin "Baba hem oyun oynuyonuz hem de para kazanıyonuz, bi de gelip burda ahkâm kesiyonuz. İşiniz iş yeaa!" şeklindeki yorumuyla birlikte salonda soğuk rüzgârlar esti. Önce bakışları donuklaşıp bir süre sessiz kalan Akıncı'nın mikrofonu sıkan elinin bembeyaz kesildiği gözlendi. Hemen sonra en ön sıradan biri ayağa kalkıp yapılan yorumu alkışlamaya başlayınca film koptu.

Elindeki mikrofonu kusursuz bir kavisle savurup 22. sırada oturan öğrencinin tam gözünün bebeğine isabet ettirerek FPS hünerlerini sergileyen Akıncı, hemen ardından ön sırada alkış tutan katılımcının üzerine sahneden "Pike Bomb" dalışı yapınca, engin WWE deneyimini de gözler önüne sermiş oldu.

FAARUUK, DÜET YAPALIM MIII?

Kongre merkezinin güvenlik görevlileri fena halde hırpalanan genci Faruk Akıncı'nın elinden güçlükle alırken, agresif editör etkisiz hale getirilip yaka paça Şişli Emniyet Müdürlüğü'ne teslim edildi. Karakoldaki ifadesinde kesinlikle pişman olmadığının altını çizen Akıncı, nezarethaneye sevk edilirken tek bir talepte bulundu: "İstirham ediyorum beni Serpil'le aynı hücreye koymayın. Koyacaksanız da hiç değilse elindeki mikrofonu alın. Yapmayın, çok gencim! Hiaaağğğ!!"

>> Söylenene göre en kötü durumda bile 5-6 saat dayanıyormuş. > Star Wars Kinect oyununda bir de dans oyunu olacakmış. Aklınıza şaşayım sizin! > Anarchy Reigns Temmuz >>





"Bir zamanlar co-op bir oyundum, sonra dizime bir ok yedim..."

Umarım yanınızda Turn Undead yapabilen birini getirmişsinizdir. Yoksa geçmiş olsun...



DUNGEONS & DRAGONS: NEVERWINTER

MASAÜSTÜNDEN BİLGİSAYAR EKRANLARINA... -CAN ARABACI

NEVERWINTER NIGHTS ilk çıktığında "Masaüstü oyunların deneyimini bilgisayara taşımayı" vaadetmişti bizlere. Yetenekli DM'lerin ellerinde şekillenecek hikâyeleri NWN aracılığıyla bilgisayar başında yaşayabilecektik söylenene göre. Ancak, ya bunu bilgisayar ekranlarına taşıyabilecek yetenekli DM'lerin sayısı hayli azdı, ya da söz konusu işleri gerçekleştirmek bir miktar programlama bilgisi gerektirdiğinden herkesin harcı değildi. Sonuç olarak oyunun bu iddiası bir kenara atılıp neredeyse unutulmaya yüz tuttu. İkinci oyun o açıdan biraz daha başarılıydı, azimli oyuncular tarafından yaratılan sunucularda neredeyse bir DVO düzeyine yaklaşacak bir oynanış sunuluyordu. Neredeyse... Ancak o eksiği de şimdi Neverwinter kapatıyor. Unutulmuş Diyarlar'ı devasa bir dünya ve devasa bir oyuncu kitlesiyle önümüze sunuyor.

Neverwinter'ın daha önce adını bile duymamış ya da duyduysanız bile "ya ama DVO değildi ki o hani?" diye düşünüyor olabilirsiniz, çok normal. Zira nispeten sessiz sakin sayılabilecek şekilde geliştirilen Neverwinter, başta arkadaşlarınızla birlikte co-op olarak oynayabileceğiniz ve isterseniz kendi hikâyelerinizi yaratabileceğiniz bir oyun olarak planlanıyordu. 2011 sonuna doğru çıkması planlanırken bir anda tam teşekküllü bir DVO olmasına karar verilince hem oyunun hacmi oldukça büyümüş oldu, hem de çıkış tarihi 2012 sonlarına atıldı. Neyse ki görebildiğimiz kadarıyla bu öyle alelade, aceleye getirilmiş bir karar değil ve oyunun daha önceden söz verdiği tüm özellikler hala korunuyor. Yine geçen sene Star Trek Online'ı, ondan önce de City of Heroes ve Champions Online'ı çıkartmış olan yapımcı Cryptic Studios'un adeta bir kurtlar sofrası olan DVO piyasasında daha da tutunabilmek için sıkı çalışması gerekecek. Cryptic'in yanında getirdiği DVO tecrübesine ek olarak, Unutulmuş Diyarlar denilince akla gelen ilk isimlerden birisinin de çorbada tuzu bulunuyor: Meşhur Kara Elf Drizzt Do'Urden'ın maceralarının yazarı R.A. Salvatore. Drizzt'in Neverwinter üçlemesinin piyasaya çıkan ilk iki kitabını yakından takip ediyor oyun. (Üçlemenin ve oyunun adından bağlantıyı kuramayan var mıydı ki?) Hatta son yayınlanan videolarda da gözümüze sokulduğu üzere, baş düşmanlarımızdan birisi olacak olan Lich Valindra'yı Drizzt romanlarını yakından takip edenler mutlaka hatırlayacaktır. Haliyle konuların kesiştiğini de göze alırsak, özellikle benim gibi serinin hayranlarını çok mutlu edecek şeylerle karşılaşacağımıza (ve hatta belki de Drizzt'in ta kendisine rastlayacağımıza) neredeyse kesin gözüyle bakabiliriz.

ZİNDAN, EJDERHA VE LICH

Neverwinter'ın altyapısında yatan bir başka etmen ise, oyunun kurallarını ve temelini esas aldığı Dungeons & Dragons'ın 4. edisyonu. Adeta bir bilgisayar oyunu yapmak için kurgulanmış 4th Edition'dan masaüstünde nefret etsek de (en azından ben etmiştim) Neverwinter için biçilmiş kaftan olacağına şüphe yok. Spellplague'in kırıp geçirdiği, Gauntlgrym'de ise tamamen yerle bir olan Neverwinter tekrardan yapılanıp belini doğrultmaya çalışırken bir kez daha tehlike altında kalınca, 5 kişiye kadar çıkabilen gruplarla şehri yok olmaktan kurtarmak için kolları sıvayacağız. Maceralarımız genelde Neverwinter şehri sınırlarında geçecek olsa da onun etrafındaki bölgeleri de ziyaret etme şansına erişeceğiz. (Birebir Faerûn haritasını içeren bir DVO için daha beklememiz gerekecek yani) Cryptic'in ketum bir şekilde sunmaktan kaçındığı, bizim de suyunu sıkarak almaya çalıştığımız onca bilginin içinden bu kadar az şeyin çıkıyor olması biraz heves kırıcı olsa da, eğer en başta da değindiğim Forge editörünü iyi kotarabilirlerse bizi uzun süre kendine hapsedebilecek bir DVO ile karşı karşıya olduğumuza garanti verebiliriz. Tabii oyuncu yapımı içeriği bir DVO'nun içerisine nasıl yedirecekleri de ayrı bir merak konusu, ama o sorunun cevabını bulmayı da Crypictic'e bırakmak lazım. Şimdilik bize düşen tek şey, çok da büyük etkisi olmayan ufak tefek eşyaların satışı dışında tamamen ücretsiz olacak olan bu DVO'ya kadar sabır taşı olup, Cryptic'in bu işin üstesinden gelip gelemeyeceğini görmeyi beklemek.

DVO'lar konusunda bayağı tecrübeli olan Cryptic Studios, 2010 yılında eski Blizzard North'un en önemli isimlerinden Bill Roper'ı da kadrosuna katmasıyla iyice önemli bir oyun firması haline geldi. Yakın zaman önce, DVO piyasasında hatırı sayılır bir yeri olan Çinli Perfect World tarafından satın alınan Cryptic'in, bunun ardından çıkartacağı ilk oyun Neverwinter olacak.

ŞCR / CRYPTIC STUDIOS

City of Heroes (2004)
Paragon Studios ile birlikte ortak geliştirilen City of Heroes, DVO ortamında süper kahramanlara belki de ilk rastladığımız oyundu. Sırf bu yüzden bile yeri çok özeldir...

Champions Online (2009)
Hayatına aslında Marvel Universe olarak başlayan Champions Online, daha sonrasında çıkan bazı sorunlar nedeniyle bambaşka bir isimle piasaya çıkmak zorunda kalmıştı.

Star Trek Online (2010)
Mükemmel olmasa da, Star Trek hayranlarını tatmin edebilecek, belli bir ortalamanın üzerinde bir oyundu Star Trek Online. Neverwinter için umut dolu beklentilerde olmamızda da payı büyük...

Kimyamız tutuyor mu?



Masaüstüne uygun değil ama bilgisayar oyunları için biçilmiş kaftan.





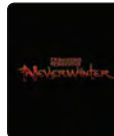
Bir tutam da Devasa Online serptik mi üzerine...





Kendi bölümlerimizi, karakterlerimizi, diyaloglarımızı yaratma şansıyla karıştırırsak...





KISACA

Tür: DVO
Yayıncı: Perfect World
Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PC
Site: www.playneverwinter.com



2012'ye ertelenmiş. > Sony'e göre 2011 PS3 satışları, beklentilerinin ötesindeymiş. > Just Cause'un filmi geliyormuş: Just Cause: Scorpion Rising. > Aion Şubat 2012'de >>

YİNE ISLANDI BAKLALAR

Spike Video Oyun Ödülleri'ni nasıl bir merakla beklediğimiz artık hepinizin malumu. Bu gösterişli ve kocaman organizasyon her yıl birçok dalda video oyun ödüllerini dağıtmasının yanında, merakla beklenen projelerin açıklandığı önemli platformlardan biri haline geldi. LL Cool J, Seth Green ve Charlie Sheen gibi "celeb"lerin yanında, bu yıl sahne Shigeru Miyamoto ve muhteşem İngilizcesiyle Hideo Kojima'yı da gördü. Geçen yıl yaptığımız gibi önce bu yılın baklalarına bir bakalım, ardından ödüllere bir göz atalım.



RAINBOW SIX PATRIOTS

Ne severdik bir zamanlar. Çıktığında "Doom gibin"lerin yüzüne bakmaz olmuştuk. Aradan geçen yılların R6'e yaramadığı açık. Önce taktik-FPS anlayışını kaybettiler, sonra da bir zamanlar marka olan karakterlerini… 2013'ten önce oynayamayacağımız Patriots ise seriye yepyeni bir kan olacakmış gibi göründü bize. Muhtemelen çok daha senaryo ağırlıklı bir oyunla karşılaşacağız ve söylentilere göre operasyon planlama özellikleri de geri dönecek. Eğer oyun bu iki özelliği adam gibi kotarabilirse bir zamanlar tanımladığı türü tekrar ayağa kaldırabilir. Görünüşe bakılırsa R6 ekibi bu kez Amerikan İç Savaşı'na müdahale etmeye çalışacak; böylece oyun, gayrı bizi bir hayli bayan küresel terörizm safsatasından daha anlamlı bir hikâyeye kavuşacak.



ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Ağzımız açık bir şekilde "acep bir devam oyunu gelir mi?" diye beklerken, çıka çıka bir spin-off çıktı perdenin arkasından. Ama Alan Wake bu… Meraklanmadan duramayız. Yeni oyun, ana-hikâyeyle alakası olmayan, tamamen farklı bir öykü anlatıyor ve sadece Live Arcade üzerinden indirilebilecek şekilde çıkacak. Açıkçası firmanın Alan Wake 2 dururken, neden böyle bir projeye giriştiklerini pek anlamadık. Yeni oyun için kaynak yaratmak istemiş olabilirler ya da bir marka bilinirliği çalışması olabilir bu… Yine de hikâye ilginç. Wake bu kez Night Springs'in kendi yazdığı bölümlerden birine hapsoluyor. Hadi bakalım…



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Ah şu Japonlar ve kelime oyunları… Uzunca bir süredir haber çıkmıyordu Raiden'dan. Ödül gecesinde Kojima'nın çıkacağını öğrendiğimizde dikkat kesildik "bakalım ne diyecek?" diye ama keşke ağzını hiç açmasaydı Hideo. Engrish'i geçip sağ tarafta duran ve iki kelimeyi bir araya getiremeyen Hideo, Rising'in yeni konseptini ve hikâyesine dair ipuçlarını açıklayacaktı ki video soktular araya. Daha önce söylendiği gibi oyun MGS4'ten önce değil, sonra geçecek ve belli ki oyun yoğun aksiyonun yanında Fruit Ninja'dan daha detaylı bir kesme-biçme mekaniğine sahip olacak. Bizi asıl heyecanlandıran şey oyunda Raiden'ın geçmişine dönebilecek olmamız. (Bilenler bilir, Raiden Afrika'da çocukken de bir askerdi ve iç savaşlarda aktif olarak çatışıyordu. Kojima bunu anlatırken, Afrika'daki çocukların iç savaşların içine itilmesine dikkat çekiyordu.)



THE LAST OF US

İşte şovun en bomba oyunu… The Last of Us kısacık fragmanıyla hepimizin aklını başından aldı. Sadece grafikleriyle değil, birkaç saniye içinde bizi içine çeken atmosferiyle de çenemizi yerlere indirdi. Uncharted serisini bize getiren Naughty Dog tarafından geliştirilen oyunun en az 1 senesi daha var. Gelin iyisi mi şimdilik oyunun Kreatif Direktörü Neil Druckmann'a kulak verelim: "Naughty Dog'da standartları ileri taşımak için çok sıkı çalışıyoruz. The Last of Us'da yapmak istediğimiz şey belki kulağa bayat gelebilir ve bazılarına hitap etmeyebilir ancak yaptığımız şey bence bir sevgi öyküsü. Romantik bir aşk öyküsü değil, bir baba-kız ilişkisini konu alacağız. Amacımız insanlık hallerine dair bir şeyler anlatabilmek". Proje Lideri Bruce Straley ise oyunun sadece bir zombi oyunu olmayacağını, daha önce bu türde hiçbir oyuncunun yaşamadığı, muhteşem bir deneyim yaşatacaklarını belirtiyor. Görünen o ki Dead Island'ın ilk videosunu izlediğimizde hissettiğimiz duyguları yaşatabilecek bir oyun geliyor. Modern yaşamı ve insanlığın büyük bir kısmını yok eden bir salgında hayatta kalmaya çalışacağımız bu oyunu istiyoruz! Hem de hemen!



COMMAND & CONQUER: GENERALS 2

Yılların ötesinden çıkıp gelen Generals bizi şaşırttı açıkçası ve ne yalan söyleyelim özlemişiz; bir zamanlar sabahlara kadar oynardık ne de olsa… Oyunun en büyük iddiası, özellikle Tiberian Twilight'ta oldukça eleştiri alan yeniliklerden tamamen vazgeçilip orijinal C&C dinamiklerine geri dönülecek olması. Yani, üs kuracak, kaynak yönetecek ve büyük büyük orduları komuta edeceğiz. Hikâyeyse kaldığı yerden devam edecek: Avrupa Birliği, GLA ve henüz açıklanmayan bir ırkın savaşlarına katılacağız.

Free2Play oluyormuş. > Risen 2: Dark Waters Nisan 2012'de geliyormuş. > Olası bir Metal Gear Solid 5 senaryosu: Boss, Kobra Takımı ve Normandiya Çıkarması… Neden olmasın?

VE ÖDÜLLER...



Yılın Oyunu
The Elder Scrolls V: Skyrim

Yılın Stüdyosu
Bethesda



Yılın Oyun Karakteri
Joker (Batman Arkham City)

Oyuncuların Tanrısı
Blizzard



En İyi Xbox 360 Oyunu
Batman: Arkham City

En İyi PlayStation 3 Oyunu
Uncharted 3: Drake's Deception

En İyi Wii Oyunu
The Legend of Zelda: Skyward Sword

En İyi PC Oyunu
Portal 2

En İyi Mobil Oyun
Super Mario 3D Land

En İyi FPS: Call of Duty
Modern Warfare 3

En İyi Aksiyon-Macera
Batman: Arkham City

En İyi RYO
The Elder Scrolls V: Skyrim

En İyi Bireysel Spor Oyunu
Fight Night Champion

En İyi Takım Sporları Oyunu
NBA 2K12

En İyi Yarış Oyunu
Forza Motorsport 4

En İyi Dövüş Oyunu
Mortal Kombat

En İyi Multiplayer
Portal 2













En İyi Bağımsız Oyun
Minecraft

En İyi Uyarlama Oyun
Batman: Arkham City

En İyi Oyun Müziği
Bastion

En İyi Grafik
Uncharted 3: Drake's Deception

En İyi İndirilebilir Oyun
Bastion

En İyi İndirilebilir İçerik
Portal 2 – Peer Review

En İyi Hareket Algılama Oyunu
The Legend of Zelda: Skyward Sword

Bir Oyundaki En İyi Müzik
Build that Wall (Zia's Theme) Bastion

En İyi Erkek Performansı
Stephen Merchant, Wheatley olarak Portal 2

En İyi Kadın Performansı
Ellen McLain, GLaDOS olarak Portal 2

En Çok Beklenen Oyun
Mass Effect 3

En İyi Oyun Fragmanı
Assassin's Creed: Revelations (E3 2011)


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer





Artık yakın dövüşte dipçik sallamaktan daha şık çözümlerimiz de var.

Dünya oyunda yeni ve eskinin sentezlenmesi gibi gözüküyor. Yeni nedir biz şimdilik bilmiyoruz pek tabii.



MASS EFFECT 3

EVREN YETMEDİ, DÜNYAYI DA KURTARACAĞIZ -ALİ SEZGİN

BİLGİSAYAR OYUNLARINA KALSA olası en cazip meslek muhtemelen kahramanlık olurdu. Bir kere her önüne gelen para veriyor yahu. Görevler de basit hani, git üç tane uzaylıyı döv, baş mühendis amcayla konuş, şunu yap, bunu yap… İşin en güzel kısmı da beraberinde gelen uzay gemisi olsa gerek. Bırakın uzay gemisini, siz hiç arabası olan oyun eleştirmeni gördünüz mü? Şimdiden söylüyorum sakın ola bize özenmeyin, devir Shephard olma devridir. İş bulamam diye de korkmayın. Önümüzdeki elli yıl içinde illa ki bir uzaylı istilası olur yani. Sonrasında da gelsin "git köpeğimi kurtar"lar, gitsin " kocam beni dövüyor"lar.

Kahraman demişken, bir başka kahramandan da bahsetmemezlik yapmamak lazım: Bioware'den bahsediyorum. Kimileri eskiye oranla daha sönük oyunlar yaratmaya başladıklarını iddia etse de, içinde herşeyi değiştirebilecek kararların yemek sipariş edermişçesine alındığı bir üçlemeyi yaratmak kolay olmasa gerek. Onu da geçtim, Mass Effect oyunlarının her zaman aksiyon ve RYO kategorileri arasındaki ince çizgide, iki tarafı da memnun edecek şekilde durması gerekti. Şimdi her şeyin üstüne, tek kişilik oyunu doğrudan etkileyip şekillendirebilecek çoklu oyuncu modu geliyor. Heyecanlanmalı mıyız yoksa korkmalı mıyız inanın biz de karar veremedik.

BAHÇE SAVUNMA EL KİTABI

Mass Effect'in çok oyunculu seçenekleri ilk olarak GDC'de gösterilmesine rağmen, bir süreliğine hakkında konuşmamamız rica edilmişti. Biz de bu dönemi daha fazla araştırma yaparak geçirdik. Yapımcı Casey Hudson'ı bu konuda sorguladığımızda, Mass Effect'in çoklu oynanışa uygun bir oyun olduğunu ancak bunu evrene nasıl oturtacaklarından emin olamadıklarını ağzından kaçırmıştı. ME 3 ile beraber, işler biraz değişti. Artık uzak kolonilere saldıran veya tehdit yeterince büyümeden sessizce yok edilen bir düşman yok; koca bir savaş var. Reaper'lar ve insanlık arasındaki savaşın da artık Dünya'ya ulaştığını düşünürsek, bu pek çok çatışma ve farklı savaş alanı anlamına geliyor. Bu noktada, Shephard'ın dünyayı tek başına kurtarmasını beklemek zaten anlamsız olurdu. Çok oyunculu mod biraz olsun Gears of War ile ünlenen Horde modunu andırıyor. 4 kişilik ekiple, üzerinize gelen düşman dalgalarını alt edip giderek zorlaşan düşmanlar karşısında bir arada durmak gerekiyor. Esas düşman Reaper'lar olarak gösterilmesine karşın, Cerberus askerlerinin de çok oyunculu modda rolü olacağını duyduk. Bu savaş alanlarının oyunun gidişatına etkisi olacağını biliyoruz ancak ne şekilde olacağı şimdilik belli değil. Yanından geçilen karakterlerin zaferlerden bahsetmeleri veya kazanılan bölgelerden Shephard'a çeşitli kaynaklar gönderilmesi akla ilk gelenler arasında.

KIRGINIM SANA BIOWARE

"Madem sadece oyunda puan kazanmaya yarıyor, bu mod tek kişilik senaryo bittikten sonra oynanır mı?" diye soruyorsanız, Bioware'in cevabı evet. Şirket, ME3'ün çıkışının ardından getirilecek DLC ve fazladan içeriğin bir kısmının bu modla alakalı olacağının tüyosunu şimdiden verdi. Bunun haricinde karakter gelişimi de, görsel olarak söz konusu olacak. Daha önce oynanabilir olmayan Asari, Turian, Salarian ve elbette Krogan gibi ırkları bu modda kullanmak mümkün olacak. Oyunda ilerledikçe farklı silahları, zırhları ve hatta kostümleri açmak da mümkün olacak. Dolayısıyla haritalar değişmese bile arkadaşlarınızla tekrar tekrar avlan mak için fazlaca nedeniniz olacak.

ŞCR / Bioware

Yaşı 20'nin üzerinde olup RYO oyunlarına aşina her oyuncu Bioware'i bilir. EA'in kanatları altına giren Bioware, orada daha da büyüyerek firmanın büyük yapımlarını üreten ana yapımcı gruplarından biri haline geldi. Bir anda bu kadar büyümesi, çıkan oyunların kalitesini kısmen düşürse de, görünen o ki Bioware tekrar yükseliş devrine girmeye hazırlanıyor.

Star Wars The Old Republic (2011)
Çıkan her DVO gibi World of Warcraft katili olarak lanse edilen TOR, Wow'u takip etmekle kalmıyor aynı zamanda onu geliştiriyor da. Her görevin, her öykünün bir amaca ve senaryoya hizmet ettiği bu oyunu DVO severler kesinlikle kaçırmamalılar.

Dragon Age 2 (2011)
Arada sırada sevenlerine denk gelsem de bana göre yılın en büyük hayal kırıklıklarından biriydi. Dragon Age gibi en azından akranlara göre daha derin oynanışa sahip bir oyunu alıp, basit, anlamsız ve derinlikten uzak bir oyun haline getirmek, Bioware gibi köklü bir firmadan beklenmeyecek bir hareketti. Çok tepki aldı, çok savunuldu ve sonunda kimsenin umursamadığı bir oyun olarak tarihin tozlu sayfalarında yerini aldı.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood (2008)
Sonic'ten bir RYO oyunu yapılacağını ve oyunun Bioware tarafından üretileceğini ilk duyduğumuzda hepimiz heyecanlanmıştık. Bilmediğimiz şeyse, yavaş yavaş büyümeye başlayan Bioware'in oyunu deneyimsiz bir ekibe yaptıracağıydı. Eğer Bioware ileride çizgisini kaybederse, bunun en büyük nedeni Sonic Chronicles gibi kalitesiz oyunlar olacak.

Bunun haricinde sırf çoklu oyucu modu yüzünden sevdiğiniz Mass Effect'in Gears of War benzeri bir oyuna dönüşeceğini düşünüyorsanız, sakın endişelenmeyin. Sadece çoklu oyuncu modu biraz Geow'u andıracak. Normalde kullanmadan önce en azından iki kez düşünülmeyi gerektiren yetenekler, burada daha hızlı dolacaklar ve bu yeteneklerle oyunculardan birbirlerine daha fazla destek olmaları beklenecek.

ENSEYİ KARARTMAYIN

Dürüst olmam gerekirse Dragon Age 2 felaketinden sonra Bioware'e bir süredir kırgındım. Barışma turlarınınsa oldukça iyi geçtiğini söylemeliyim. Bioware açıkca, Star Wars The Old Republic'le aramızı düzelttikten sonra Mass Effect 3 ile beni kendine yeniden aşık etmeyi planlıyor. Mass Effect 3, vaatlerinin tamamını yerine getirir, bir de üstüne Kinect desteğini adam gibi eklerse bırakın aşık olmayı, yüzüğü bile takarım Bioware'in parmağına.

Kimyamız tutuyor mu?



Hepimiz milyonlarca yıl önce sönmüş yıldızların habersiz parlayan ışıklarıyız.





"Mars'ta askeri jiple ne gezerdim" diyenler, oradasınız biliyorum.





Dünyanın sonu gelirken, elalemin derdiyle uğraşmamızı gerektiren tek oyun Mass Effect herhalde.





KISACA

Tür: Aksiyon/RYO
Yayıncı: Electronic Arts
Çıkış Tarihi: 2012
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: masseffect.com



Yeni ASUS P9X79 Anakartlar

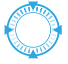
Kendinizi kontrolle donatın

Yeni bir bilgisayar satın alacaksanız unutmayın, inanılmaz özelliklere sahip anakartlar sadece ASUS'ta

Bir anakartta kontrol son derece önemlidir ve DIY uzmanları her zaman güç sağlayan devre kartları arar. Daha iyi kontrol daha iyi tuning anlamına gelir ve ayrıca daha iyi overclocking imkanı sağlar. ASUS'un yeni P9X79 anakartları, pek çok açıdan kontrol sağlar. Hem işlemci hem de DRAM için kapsamlı overclocking özellikleri sunan P9X79 anakartları, sezgisel UEFI BIOS ve tek tıklamalı SSD önbellek sistem performansı arttırıcı kolaylıkları ile harika bir bilgisayar deneyimi yaşatır.

Ek kontrol ve tuning seviyeleri

P9X79, en kapsamlı X79 anakart tasarımını barındırır ve size her şekilde kontrol imkanı sağlar.



Üç kat daha fazla dijital güç kontrolü

ASUS, iki tanesi DRAM ve bir tanesi de işlemci olmak üzere, anakartı üzerine yeni DIGI+ güç kontrolü işlemci ve DRAM dijital voltaj denetleyicileri yerleştirdi. Bunları, farklı overclocking senaryoları için voltajları ayarlamak veya frekansları değiştirmek üzere kullanabilirsiniz. Yeni DRAM tuning özellikleri, VCCSA yük hattı kalibrasyonu ve %30 daha fazla DRAM akım kapasitesi ile en üst seviyede performans için DDR3 bellekten en fazlasını elde etmenizi sağlar. Bellekte overclocking yapılması daha önce hiç olmadığı kadar kolaydır ve tam istediğiniz gibi hızlı bir performans sunar. Eksiksiz kontrol sağlamak üzere bu özelliklerin tamamına UEFI BIOS üzerinden erişilebilir. Dijital güç dönüştürme ve hızlı voltaj algılama ayrıca daha fazla Vscore kararlılığı sağlar.



Kolay BIOS kontrolü

ASUS, özel UEFI BIOS'u yeni özelliklerle güncelledi. UEFI BIOS üzerinde Bir F12 BIOS ekran görüntüsü tuşu ve bir F3 sistem bilgisi kısa yolu bulunuyor, bu sayede sistem koşullarını daha iyi anlayabiliyor ve gerekli değişiklikleri yapabiliyorsunuz. DRAM Seri Mevcudiyet Algılama, hatalı DRAM algılama ve POST sorun giderme, X79 ile bilgisayar kurmayı daha kolay hale getiren ve ödüllendirici, harika özellikler. Ayrıca işlemci ve bellek gibi önemli bileşenler kurulu değilken bile bekleme gücünde herhangi bir USB depolama cihazından saniyeler içerisinde BIOS'u güncellemenizi sağlayan USB BIOS Flashback'e de sahip olacaksınız. Bilgisayarın toparlanması veya overclock sırasında herhangi bir şeyin yanlış gitmesi halinde, hatayı düzeltmek ise bu teknolojiyle çok kolay.



Herhangi bir USB depolama cihazı ile birlikte BIOS güncellemelerini tamamlamak için takın ve çalıştırın.



Hız her şeydir

8-DIMM tasarımı ile 64GB'ye kadar sistem belleğini destekleyen ASUS X79 anakartlar, kullanıcıların geleneksel depolama sorunları olmadan ayrıntılı resimler oluşturarak, yüksek boyutlardaki dosyalar için ideal olan modern 64-bit yazılımından tam olarak yararlanmasını sağlar. Ayrıca, kullanıcıların büyük RAM diskleri kurmasına ve sıkça erişilen programları hızlandırmasına yarar ve kullanıcının faydalandığı özellikleri en üst seviyeye çıkartırken, depolama transferi gecikmeleri etkisini en aza indirir.

Özel ASUS SSD Caching, büyük kapasitelerle hızı buluşturan karma bir tasarıma sahiptir. Tek bir tıklama ile çalışır, yeniden başlatma gerektirmez ve gerçekleştirilen testler mekanik sabit disklere oranla yaklaşık üç kat daha hızlı olduğunu kanıtladı.

ASUS P9X79 anakartları bağlantı alanında, anlık veri senkronize etme gibi işlevleri bir araya getiren ve uzaktan kontrol için Bluetooth cihazlarını kullanan, çok modlu Wi-Fi yöneticisi BT GO3.0!'a sahiptir. Aynı zamanda ekstra adaptörler olmadan daha fazla cihazın bağlanmasını sağlar. Veri hızlarında %170'e kadar artış sağlayan USB 3.0'a UASP desteği ekleyen özel ASUS ürünü USB 3.0 Boost ile son derece şaşırtıcı. Uyumlu cihazlarla kullanıldığınızda, veri hızındaki artışa inanamayacaksınız!



Kolay önbellekleme. Yeniden başlatmaya gerek kalmadan sistem performansını tek tıkla arttırın.

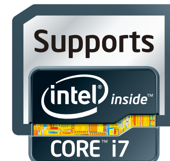


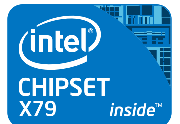
Büyük rahatlık! Yuva alanı ve USB portlarından tasarruf etmek üzere onboard Bluetooth 3.0 ve Wi-Fi.



Yeni nesil bilgisayarlar

P9X79'un yıllardır beklediğimiz pek çok gelişmeyi bize sunduğunu unutmayın; çok satan anakartlarında 64GB dört kanallı bellek, PCI Express 3.0, native çoklu grafik işlemci hızlandırma ve çok daha fazlasını bulabilirsiniz.







BARKODLU KELİN DÖNÜŞÜ. – CAN ARABACI

HITMAN™ ABSOLUTION

İLK HİTMAN'İ OYNADIĞIM zamanları hatırlıyorum… Sempatik kelimiz Ajan 47, her bedene uygun kıyafetlerle kılık değiştire değiştire oyun dünyasında kendine sağlam bir yer kazanmıştı. Her bir bölümünün ayrı bir planlama ve dikkat gerektirmesiyle, kalbimi çalması çok uzun sürmemişti. Ama sonra ne olduysa oldu, seriyle aramızdaki bağlar bir şekilde kopmaya başladı. Her yeni oyunuyla ben Hitman'den uzaklaştım, 'keltoş' da benden… Artık Ajan 47, boğazıma telini dayayıp bunun neden böyle olduğunu sorduğunda ona verebileceğim tek bir cevap vardı: "Sorun sende değil, bende." Gerçekten de sorun Hitman'de değildi. Hitman yine bildiğimiz Hitman'di. Her oyunla birlikte biraz daha değişime uğrasa da temelinde onu Hitman yapan herşeye sahipti. (Evet, meşhur barkodu ve her bedene uyan kıyafetleri de dahil.) Ancak talihsizliğe bakın ki tam yıldızımız barışır gibi olmuşken bu sefer 47'den ses kesildi birden. Kimisi onun öldüğünü gördüğünden emin bir şekilde, onu artık bir daha göremeyeceğimizi söylüyordu. Kimisiyse böylesinin daha iyi olduğunu… Derken fısıltılar tekrar başladı: 47 hayattaydı ve intikam almak için geri dönüyordu.

Hitman: Absolution'ın duyuruluşu bile ayrı bir olaydı. Duyurulacak, duyuruluyor, duyuruldu diye tartışırken Square Enix nihayet E3 öncesi bombayı patlattı ve oyunun duyurusunu yaptı. Ancak bununla da kalmayıp, aynı zamanda tam altı yıldır oyunun geliştirme sürecinde olduğunu söylediler ki bu biz onu ölü bildiğimiz sırada Ajan 47'nin pek de boş durmadığı anlamına geliyor. Dahası, bu altı yıllık geliştirme sürecinin oyuna Glacier 2 motoru olarak geri dönmüş olması gibi bir güzellik var. Yapımcılar Glacier 2'nin 5 parmağında da 10 marifet olduğunu iddia ediyorlar ancak şu anda kendi gözlerimizle görüp onaylabildiğimiz parmak sayısı sadece 1 tane. Grafikler gerçekten de çok hoş gözüküyor. Özellikle de sürekli minimum ışık kaynaklı alanlarda cirit atacağımızı düşünürsek ışıklandırmalar harika bir atmosfer yaratacak gibi gözüküyor. Bunun dışında Glacier 2'ye entegre dinamik müzik sisteminden de bahsediliyor. Oyun, yaptığınız aksiyona, içinde bulunduğunuz duruma ve ortama göre arka plandaki müziği değiştirecek. Jesper Kyd'in şahane orkestral müziklerinin yanında daha sert tonlarda özellikle metal sevenlerin bayılacağı tarzda müziklerin aksiyon sahnelerine eşlik edeceği kulağımıza çalınanlar arasında…

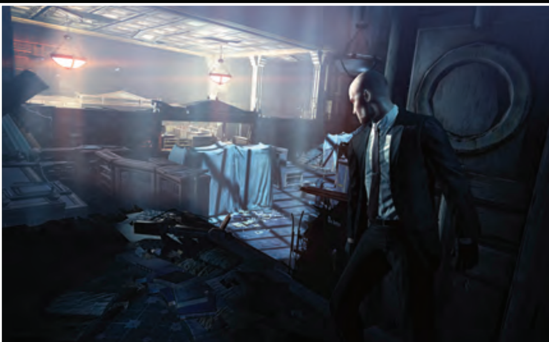
ŞCR / IO Interactive

Yaptığı oyunlar hep ortalamanın üzerinde, karnesi geçer notlarla dolu IO Interactive'den umutluyuz. Hitman: Absolution'ı da söz verdikleri gibi yapmayı başarırlarsa karnesinin yanına bir takdir belgesi ekleyeceğiz artık.

Freedom Fighters (2003)
Takım tabanlı oynanışa sahip aksiyon oyunu Freedom Fighters zamanında hayli övgü toplamıştı. Bir de devamı iptal edilmeseydi…

Kane & Lynch: Dead Men (2007)
Ortalamanın üzeri bir aksiyon oyunuydu ama yine de ilginçti. Çıkmadan önce şişirildiği kadar olay yaratamadı ama…

Hitman: Codename 47 (2000)
Her şeyi başlatan oyun. Hepsinin suçlusu bu işte!



Yeni grafik motoru Glacier 2'nin ışıklandırma efektleri sayesinde 47'nin kafasından yansıyan ışıklar bile artık daha gerçekçi!

Savulun! Kızgın bakışını atan Ajan 47 geri döndü!



KEL, KENDİNE GEL!

Grafik, mrafik hepsi bir yana, asıl Blood Money'den beri ne olup bittiğini merak ediyorsunuz, biliyorum. Ajan 47 herkes tarafından öldü bilindiğinden ortalıkta dolaştığına dair haberler etrafa yayılmaya başlayınca onu avlamak isteyenler de oyuna dahil olmaya başlıyor. Kısacası "avcı" bu sefer "av" durumuna da düşüyor bir yandan. Hikâyeyle ilgili bir diğer ipucunu Square'in E3'te yayınladığı sinematik videoda bulduk: Videoda, Blood Money'in sonunda aslında biz farkında bile olmadan hayatımızı kurtaran Diana'nın evine sızan Ajan 47'nin, Diana'nın korumalarına pek de nazik davranmadığını görünce kafamız biraz karışmadı değil. Çeşitli


"Ooo, 47. Gel otur şöyle, iki soluklan. Yorulmuşsun, belli."

hayran forumlarında hayli tartışılan bu sinematik için kimisi 47'nin bunu Diana'yı korumak için yaptığını söylerken, kimisi ise asıl sebebin intikam olduğunu söylüyor. Kimin dediği doğru, öğrenmek için beklememiz gerekecek elbette ama benim videoda asıl dikkatimi çeken, 47'nin eski sessiz ama ölümcül yollarından sapıp daha az sessiz ancak çok daha ölümcül yollara sapmış olması oldu. Evet, artık "aman rakibin arkasından dolaşıp boğazına tel sarayım" derdi pek yok 47'nin. Tamam, meşhur telimiz oyundaki yerini hala koruyor ancak çok daha yaratıcı (ve agresif) numaralara sahibiz artık. İşlerin artık "hayatta kalmak için savaşma" raddesine geldiğini düşünürsek bunu doğal karşılıyoruz, ancak bazı hayranlar bu gelişmenin oyunu iyice aksiyona kaydıracağını ve gizlilik tarafını öldüreceğinden şüpheliler. Neyse ki yapımcıların söylediğine göre aksiyonun gizliliği boğması gibi bir şey söz konusu bile değil. Şimdilik onlara inanmaktan başka bir şey gelmiyor elimizden…

Ölümden dönen Ajan 47, dönerken elleri boş gelmemiş tabii ki. Bugünlerde "suikast" denince akla gelen ilk isim olan Assassin's Creed serisinden hayli ders almışa benziyor. Zira 47, Assassin's Creed'den sonra iyice yayılan hoplamalı, zıplamalı ve tırmanmalı akrobatik karakterler arasına katılıyor. Bu da yapımcılara çok daha fazla boyuta sahip bölümler hazırlama, önceki Hitman oyunlarında olmayan bir çeşitlilik sunma fırsatı veriyor. Sadece hoplamak zıplamak ve tırmanmak da değil aslında, borulara tutunma, sarkıp rakibi halletme gibi Sam Fisher'lık hareketlerin de keltoşun (yeter be keltoş da keltoş – faruk) hareket repertuarına dahil olacağını sanıyoruz. Ölümden sonra akrobatik anlamda kendini aşan ajanımız bu kadarla da kalmıyor, Batman: Arkham Asylum'un dedektif moduna benzer bir görüş moduna da sahip artık. "Instinct" adı verilen bu modda dünyaya 47'nin gözlerinden bakarak suikastçi sezgilerimizi açığa çıkaracağız. Atlatmaya çalıştığımız korumaların devriye yolu, duvarların arkasındaki tehlikeler gibi önemli noktalar, aydınlanarak gözlerimizin önüne serilecek bu moddayken. Bu sayede planlama aşamasında neyin nerede olduğunu çok daha keskin bir şekilde görerek yolumuzu ona göre çizebileceğiz. Üçüncü gözümüzü açmanın yanında aynı zamanda Red Dead Redemption ve Splinter Cell'de olduğu gibi "işaretle ve vur" opsiyonu da olduğundan, oyun boyunca sıkça başvurduğumuz bir özellik olacağına hiç şüphe yok.

SUİKAST ZAMANI

Yapacaklarınız sadece sezgilerinizi kullanıp yolunuzun üzerindekileri pataklamaktan ibaret olsaydı oyunun adı Hitman olmazdı tabii. Klasik Hitman anlarını yaşayacağınızdan şüpheniz olmasın. Zira postacıyı öldürüp, postacı kılığında hedefiniz olan eve sızdığınız başka kaç tane oyun vardı ki zaten? Glacier 2'nin de yardımıyla kılık değiştirmek bile eskisinden daha keyifli. IO Interactive'in oyunu daha sinematik bir hale getirme çabaları buraya da yansımış. Mesela bir polisi köşeye çekip kıyafetlerini aldıktan sonra eğer başka bir grup polisin yanından geçerseniz Ajan 47 şapkasını daha da öne çekerek yüzünü ve kendini gizlemeye çalışacak. Kıyafet ve kılık değiştirme Hitman'in en temel numaralarından biri olsa da burada da kendine birkaç yeni hareket edinmiş 47. Mesela önemli bir karakteri rehin alıp canlı kalkan olarak kullanarak girmek istediğiniz yere girebilirsiniz artık. Rehineniz sağ olduğu sürece rakipleriniz size ateş ederken iki kere düşünmek zorunda kalacaklar.

Hitman: Absolution tam altı yıllık geliştirme sürecini hayli iyi değerlendirmişe benziyor buradan bakınca. Avcı olmaya alışmışken rolleri tersine çevirip bu sefer av olmak seriye yeni bir nefes, yeni bir heyecan katacak gibi gözüküyor. Şu an tek sorun, çoğu hayranın korktuğu üzere aksiyon kısımlarının oyunun belkemiği olan gizlilik bölümlerini boğma ihtimali. Eğer IO Interactive söz verdiği gibi aksiyon ve gizliliği dengeleyebilir, üzerine de etrafla etkileşimi bu karışıma yedirebilirse… İşte o zaman, gelmiş geçmiş en iyi Hitman oyununa gözlerimizi dikmiş olabiliriz. Yapımcıların öve öve bitiremediği Glacier 2 motorunu bir de kendi monitörlerimizde iş üzerindeyken görmek için sabırsızlanıyoruz.

SENDEN BUNU BEKLEMEZDİK 47

Hitman: Absolution'ın duyuru videosu hepimizi heyecanlandırdı, orası kesin. Ancak böylesine güldüreceğini hiç tahmin etmezdik doğrusu. Neden mi? Videonun sonunda beliren barkod numarası yüzünden. Biz gayet saf ve temiz duygularla "110706" numaralı barkodun oyunla ilgili bir duyuru ya da çıkış tarihine işaret ettiğini düşünüyorduk, ancak bazı kurnaz oyuncular bu barkod numarasını bir iPhone application'ıyla tarattıktan sonra 47'yle alakası olacağını hiç beklemediğimiz bir ürüne ulaştılar. Ne olduğunu merak mı ettiniz? O zaman şu adrese girip kendiniz bakın: tinyurl.com/hitmanlol


"Parti var dedilerdi, yanlış mı geldim acaba?"

Kimyamız tutuyor mu?










Ajan 47'nin asla suikast düzenleyemeyeceği tek yer: Süpermarketler. Hepsi bu barkodun suçu!

Ne kadar aksiyona meraklı olursanız olun, eninde sonunda buna başvuracaksınız yine.

47'de bir tutam Sam Fisher havası da sezmedik değil hani…

KISACA

Tür: Gizlilik / Aksiyon
Yayıncı: Square Enix
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PC, PS3, Xbox360
Site: www.hitman.com



Oyungezer'in 4. Yıldönümü Şenliklerinde Hediye Sağanağı!



- UMUT YANIK

Ajan G. ve Müthiş Final

49. sayımızla birlikte sitemizde başlattığımız ve okurlarımızı hediyelere boğan irili ufaklı, sayısız etkinliğimizin finalini büyük yarışmamız Ajan G. ile yaptık. Katılanların oyun bilgisini ve zekâsını, araştırma ve çözümleme yeteneğini sonuna kadar zorlayan bu yarışmanın birbirinden değerli hediyelerinin en büyüğü ise piyasaya yeni çıkacak oyun konsolu WiiU oldu!

Dergimizin ve Facebook sayfamızın düzenli takipçisi yüzlerce Gizli Ajan 18 Kasım'da Oyungezer web sitesindeki büyük yarışmaya akın etti. WiiU'nun Türkiye'deki ilk sahibi olmayı hedefleyen ajanlarımız yerin yedi kat dibindeki bir elektronik kasaya ulaştılar, bubi tuzaklarını devre dışı bıraktılar ve kasanın içinde buldukları datapad'de yazılı gizemli mesajla birlikte 3 hafta devam edecek sürek avı başlamış oldu.

Hedefte, iki kelimelik bir "Gizli Şifre" ve bu şifreyi çözmeye yarayacak 4 ipucu vardı.

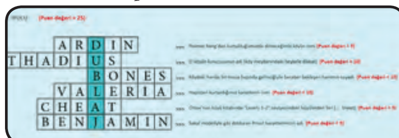
Düşman istihbarat birimlerinden bir ajanın soyadına ulaşmak, bir RYO'ya gömülü 6 güvenlik şifresini kırarak altı harfli bir parola elde etmek, kızılötesi dürbünleri takıp kale gibi korunan OGZ üssünün forumlarına sızmak ve saklayanın bile yerini unuttuğu 3 resmin peşine düşmek yetenekli ajanlarımız için çocuk oyuncağıydı. Fakat etaplar ilerledikçe sınavlar da zorlaştı. Yazarlarımızın Twitter hesaplarından dergi ekindeki karikatür postere, ilk sayımızdaki Total War ön incelemesinden kalsiyum elementinin atomik numarasına kadar amansız bir maratondu bu… Gizli Şifre'yi çözüp büyük maratonun bitiş çizgisindeki o kırmızı kurdeleye pek az yarışmacı varabildi!

Özellikle 10 karakterli alfanumerik ipucuna ulaşmayı gerektiren üçüncü aşama, ak goyunu kara goyundan ayırmaya yetti. Dillere destan bu etabın neye benzediğine şu linkten göz atabilirsiniz: http://bit.ly/Etap3
Tüm ipuçlarının birleşimiyle ortaya çıkan Gizli Şifre'nin hayat hikâyesi ise şu adreste: http://bit.ly/GizliSifre



OGZ Kasım DVD'sindeki Frayed Knights demosunda saklı dördüncü ipucu.

OGZ Kasım DVD'sindeki Frayed Knights demosunda saklı dördüncü ipucu.









Dilerseniz yarışma havasını bizzat soluyan ve podyuma çıkmayı başaran ajanlarımıza kulak verelim.



420 puanla ipi göğüsleyen ve Nortec Eurasia'dan büyük ödül WiiU'yu kazanan Mehmet Kardaş:
"Dört ipucu ve bir gizli şifre… Online ortamda yapılan bir yarışma bu kadar eğlenceli ve heyecanlı, bu denli zorlayıcı ve çekişmeli (ve bu kadar muhteşem ödüllere sahip) olabilir mi? OGZ yapınca oluyormuş! Bu müthiş tecrübe için teşekkürler ve nice yıllara Oyungezer!"



410 puanla ikinci olup Deadspace 2 (PS3) ödülünü kazanan Enes Çakmakkaya:
"Bu güzel yarışmayı düzenleyen Oyungezer ailesine teşekkürleri bir borç bilirim. Özellikle o muhteşem GTA IV sorusunu kim hazırladıysa tekrar ellerinden öpüyorum :)"



400 puanla üçüncülüğü paylaşan ve Empire & Napoleon Total War GOTY kazanan Kaan Sezeroğlu:
"Çok eğlenceli bir yarışmaydı. 4. yıl için çok iyi düşünülmüş, gerçekten kaliteli bir etkinlik oldu. Daha da yaratıcı fikirlerle devamının gelmesini bekleriz. Nice yıllara sevgili Oyungezer!"



400 puanla 6 aylık OGZ aboneliğini kapan bir diğer üçüncümüz Çağdaş Otuzbiroğlu:
"3. ipucunda resmen o gece 'bıraktım yarışmayı' dedim. Sonunda çözmenin verdiği his oldukça tatmin ediciydi. Daha zorlarında bağıra bağıra yarışmak istiyorum. Hazırlayan, emeği geçen herkese teşekkürler!"



400 puanlı üçüncülerimizden Fifa '12 (Xbox 360) kazanan Anıl Yakıcı:
"Başından sonuna kadar aynı heyecanı koruyan çok eğlenceli bir yarışmaydı. Yarışmayı hazırlayan, katkıda bulunan herkesi tebrik ederim, dergi dışında böyle aktiviteler yaptıkları için."



Azim ve sebat alanında Jüri Özel Ödülü'ne layık bulunup 3 adet özel poster kazanan Benan Aydın:
"Bu keyifli yarışmayı bu kadar zekice hazırlayan OGZ'ye teşekkür ederim. Ödülüm, odama düşündüğüm poster duvarı fikri için mükemmel bir hediye oldu. Bütün ay boyunca yaptığınız ödül avları ve zekice hazırlanmış büyük yarışma kesinlikle heyecanlı ve güzeldi."



Yaratıcılık ve RP alanında Jüri Özel Ödülü olan Batman Arkham City Press Kit'in sahibi Özgür Gökmen:
"Rol yapmayı ön plâna çıkararak cevaplarımı göndermeye çabaladığımdan benim için ayrı bir güzel ve bir o kadar zorlayıcı oldu. Bu akıl dolu yarışma için diyecek tek bir sözüm var: Teşekkürler OGZ!"



Benan Aydın, 3. ipucu için yaptığı 3 sayfalık çalışmasıyla göz doldurdu.

Oyungezer Online'da Ödüllü Yarışma Etkinlikleri Devam Edecek

Ajan G.'yi bu macerasında yalnız bırakmayan, yarışmanın hiçbir anında centilmenliği ikinci plana itmeyen ve sonuna kadar kıyasıya mücadele veren tüm ajanlarımızı tebrik ediyoruz. Daha hazırlayacak çok sürprizimiz, verecek çok hediyemiz, yürüyecek çok yolumuz var; hepsi bizi bekler. Ne demiş ozan, dünya durur, oyungezer…

Takip et: *www.oyungezer.com.tr*

Beğen: *Oyungezer Facebook Sayfası*

Tweet'le: *@oyungezer*

Sponsorlarımıza Teşekkürler

Bizler de Oyungezer ailesi olarak Ajan G. yarışmasında toplam 24 kişiye dağıttığımız ödüllerimizin sponsorlarına en içten teşekkürlerimizi sunmak istiyoruz...









Developer's Diary

Giray Özil
gozil@blizzard.com

Bizim Zamanımızda...

Üç sene olmuş yazmayalı... Oyungezer'deki son yazım yayınlandığında Myspace dünyanın en popüler web sayfasıydı, PSP Go'nun iyi bir fikir olduğunu düşünenler vardı ve Diablo 3 hala yapım aşamasındaydı (çünkü bazı şeyler hiç değişmez!). Aramıza yeni katılanlar için kısaca kendimi tanıtayım, Blizzard adlı bir oyun şirketinde oyun motoru programcısı olarak çalışıyorum. Daha önce de EA'de hemen hemen aynı şeyleri yapıyordum ama aldığım duyumlara göre daha çok öğle aralarında ceza sahası dışından attığım gollerle hatırlanıyormuşum. Hem FIFA'da hem de gerçek yeşil sahalarda...

Bu geçen üç sene zarfında 90'ların müziği nostalji kuşaklarında yer bulmaya başladı, çalışmayan oyunu düzeltmek için kartuşa hiç üflememiş bir nesil "yetişkin" sıfatını kazandı, dolayısıyla ben de galiba "bizim zamanımızda" diye başlayan cümleler kurma hakkına sahip oluyorum. Tamam, 27 yaş belki eski günlere dair ahkâm kesmek için biraz erken ancak büyüklerim beni bağışlasınlar, şartlar o kadar hızlı değişiyor ki son beş sene içinde olanlar daha önceki yirmi senede olanlara denk kanımca. Ünlü yazar Ray Kurzweil bu durumu "Accelerating Intelligence"(Hızlanan Zekâ) olarak nitelendiriyor, bilimsel gelişimin ivmesinin tarih boyunca arttığını ve bu sayede yakın zamanda insanlığın ölümsüz bile olabileceğini iddia ediyor. Biraz uçuk olsa da ufuk açıcı fikirleri var, göz atmanızı öneririm.

Daha ilk yazımın ilk paragrafında konuyu dağıtmadan geriye sarayım, bunlardan bahsederken amacım nostalji rüzgarları estirmek veya "biz ekmeğimizi taştan çıkarırdık" mesajı vermek değil. Sadece, nereden nereye ne hızda geldiğimizi incelemek bizim bugüne uyum sağlayıp geleceğe daha hazır olmamızı sağlar, diye düşünüyorum.

Tanık olduğumuz değişimin bence çok önemli bir ana teması var: Bilgiye ulaşma hızımızdaki akıl almaz artış. Bilgi dediğimde aklınıza sadece kelimenin geleneksel anlamı gelmesin, arkadaşınızın paylaştığı komik kedi fotoğrafını da, yeni çıkan bir oyunu da bilgi ("data") olarak nitelendiriyorum. Okuyabildiğiniz, dinleyebildiğiniz, etkileşimde bulunabildiğiniz her şey yani. Düşünürseniz, Facebook'tan iPhone'a, Kindle'dan Steam'e, son 5-10 yılda hayatımızın bir parçası olan pek çok teknolojinin ortak noktası bu.

Bilgi dediğimde aklınıza sadece kelimenin geleneksel anlamı gelmesin; arkadaşınızın paylaştığı komik kedi fotoğrafını da, yeni çıkan bir oyunu da bilgi ("data") olarak nitelendiriyorum.



Zamanı Geri Sararken

2004 yılında ilk üç boyutlu oyunumu yaparken internette günlerce bana ilham verebilecek kaynaklar araştırmıştım ve bulduğum kaynak kodlar arasında en dişe dokunur olanı kardan adamlarla dolu bir odanın içerisinde FPS kamerasıyla gezilen bir "oyun"a aitti. Bugünse, John Carmack'ın Twitter'da söylediğine göre, Doom 3'ün kaynak kodları yayınlanacak. Haberi duyduğumda içimden "keşke şu an oyun sektörüne girmeye çalışan bir öğrenci olsaydım" bile dedim. Yaz tatilinde işim gücüm Doom 3 kodunun her yerini öğrenmeye çalışmak, neyin ne sebeple yapıldığını öğrenmek, anlamadığım yerleri forumlarda tartışmak olurdu.

Twitter demişken, bu "bilgi devrimi" Twitter olmasaydı gerçekleşmezdi diye düşünüyorum, dolayısıyla ayrı bir parantez açayım. Genel kanının aksine, hangi Starbucks'ta Frappucino içmekte olduğunuzu dünyaya duyurmak veya seri şeklinde pek zekice vecizeler üretmek haricinde bence dünyayı değiştiren kullanım alanları var bu sitenin. Yine oyun sektöründen örnek verecek olursam, hangi oyunu isterseniz o oyunda çalışan birilerini muhtemelen bulabilir, "o da insanmış aslında" diyebilir, bu kişilerin fikir, gözlem ve tavsiyelerinden ilham alabilir ve birebir iletişime geçebilirsiniz. Yine beş sene öncesini düşünüyorum, bunların hiçbiri olmadan yolumu bulabildiğim için çok şanslıyım sanırım. Bu arada, ilgilenen varsa yardımcı olması açısından Twitter'da takip etmeyi tavsiye ettiğim oyun geliştiricilerini bir listede topladım, bakabilirsiniz.

Buna benzer diğer bir örnek, AltDevBlogADay adında, her gün birkaç tane oyun geliştiricisinin rastgele bir konuda yazarak katkıda bulunduğu bir blog. Sektörün içinden bu kadar detaylı bilgi alabilmek "paylaşım çılgınlığı" çağının bir nimeti... Yalnız internetin altın kuralını burada da unutmamak gerek, okuduğunuz hiçbir şeyin doğruluğuna sorgusuz inanmamalısınız. Buradaki yazarlar da John Carmack'tan, üçüncü sınıf bir üniversitedeki bir ikinci sınıf öğrencisine kadar değişebildiği için, yazıların kalitesi oldukça tutarsız.

Tabii bu derece bilgi yağmuruna tutulduğumuzda çalışma ve öğrenme şekillerimiz de değişiyor, değişmeli de zaten. Örneğin Blizzard mülakatında diskriminant formülüyle ilgili bir soru için "Böyle bir şeyi ezberlemem, üç saniye içinde Google'dan bakarım" demiştim, mülakatın sonucuna bakılırsa doğru cevap da buymuş gibi gözüküyor. Gerçekten de bilgiye nasıl ulaşacağınızı bilmek bilginin kendisine sahip olmak kadar, hatta bazen daha da önemli. Kulağa kolay geliyor ama bana her gün cevabı Google'da kolayca bulunabilecek sorular geliyor nedense. Halbuki bana kalsa bir kişiyi sadece Google'ı ne kadar iyi kullandığına bakarak işe alabilirim!

Hepsinden önemlisi ise, geçen zaman içinde bu bahsettiğim "bilgi"nin kaynağı olmanın ne kadar kolaylaşmış olduğu. Beş sene önce başarılı bir oyun yapmak milyonlarca dolarlık yatırım, büyük bir ekip ve büyük bir risk demekti. Şimdiyse, yeterince hırslıysanız kendi başınıza birkaç oyun yapıp şansınızı deneyebilirsiniz. Ve bu işin güzelliği; "ticari" olarak başarılı olamasanız bile tamamlanmış bir ürün ortaya koyarak öğrendikleriniz sayesinde uzun vadede başarılı sayılmamanız mümkün değil.

Örneklerimin oyun yapımı üzerinden olması sadece mesleğimden ötürü. Bu değişim her yerde, tabii ki herkes bunu görüyor. Mesele bu sürece uyum sağlayıp uygun içerik üretebilmek ya da bilgiye ulaşımı hızlandıracak veya kolaylaştıracak bir fikir bulmak. Ve bunu en azından birkaç kez denemezseniz yazık olur bence, zira şartlar hiç bu kadar elverişli olmamıştı.

global game jam

igda

ODTÜ · INFORMATICS INSTITUTE · METUTECH ODTÜ-TEKNOKENT · METUTECH-ATOM · BSN anatolia · IEEE ODTÜ

GLOBAL GAME JAM TÜRKİYE

27-29 OCAK 2012

YER: Ahmet Taner Kışlalı Spor Salonu, Ankara

TÜM DÜNYA İLE AYNI ANDA OYUN GELİŞTİRMEYE HAZIR MISIN?

TÜRKİYE

BIR METUTECH-ATOM ETKİNLİĞİ!



UYKUSUZ 48 SAAT İÇİN BAŞVURULAR BAŞLADI!

SON BAŞVURU:

16 OCAK 2012

BAŞVURU VE DETAYLAR İÇİN:

www.ggjturkey.org

2011'İN EN İYİ OYUNLARI

Ve bir de en kötüleri...

- OYUNGEZER



Listeler hazırlandı, çıktılar alındı, oyun odasındaki masanın çevresinde sandalye kapışması yapıldı... Kahveler, börekler, kuru pastalar daha oturumun ilk maddesinde tükenmiş, ait oldukları yerlere ulaştırılmıştı. Toplantının sonraki iki buçuk saati, yıl boyunca birbirimize anlatıp durduğumuz hikâyelerimizin en akılda kalan kısımlarını toparlamakla geçti. Çünkü bir oyunun ne kadar iyi, ne kadar kötü ya da ne kadar zor olduğuna karar vermenin en makul yolu, bıraktığı izlerin hâlâ yerinde olup olmadığına bakmaktı. Biz de öyle yaptık, izleri takip ettik...



Bir kolyenin ucunda sallanan ufacık bir yüzük. Uncharted 3'ü büyüleyici yapan her şey böyle detaylara gömülmüştü.





Aksiyon - Macera

Burası biraz sıcak mı oldu?

Sevgili 3DS, niye böyle oldu sonumuz canım? Hani çok eğlenecektik birlikte..

Aman aman! Bu ne baş döndürücü, nefes kesici bir yıldı böyle. Durun iki dakika alnımdaki teri sileyim, bir soluklanayım. Pufff… Yıllar sonrasında 2011'e dönüp baktığımda kesinlikle "süper zamanlardı" diye hatırlayacağım ve ardından ekleyeceğim: "Baba ne oyun oynadık be!"

Önce MassEffect 2'nin ortama dalışını hatırlıyorum. Bioware'in enfes RYO'su köklerinden biraz kopmuş ancak çok daha rafine olmuş bir şekilde çıktı karşımıza. Karşımızdaki oyun basbayağı bir aksiyon oyunuydu ve ofisçe dedik ki "Bu oyunun kategorisi budur arkadaş". Shepard'ın macerası nihayet başından beri olması gereken kıvamı yakalamıştı ve çok şeyler vaat eden bir üçüncü bölüm merakıyla bırakıp gitti bizi. Daha soluklanamadan Dead Space 2'nin ilkinden çok daha yoğun atmosferine bıraktık kendimizi. Isaac Clarke'ın akıl hastanesinde uyanış anını unutabilmiş olanınız var mı mesela? Serinin bu ikinci bölümü multiplayer seçenekleriyle bu türde de sıkı online kapışmaların olabileceğini gösterdi bizlere. Ardından 1940'lı yılların karanlık suç dünyasında açtık gözlerimizi. L.A. Noire açık uçlu oyun yapısının sadece aksiyon için değil, ipucu toplamak, insanlarla konuşmak gibi incelikli unsurlarla da ağır ağır oynanabileceğini gösterdi bizlere. Zaten o surat animasyonlarının açtığı şey de "çığır"dan başka bir şey değildi, saygı duyduk… Sonrasında yavaş yavaş daha ağır topların ayak seslerini duymaya başladık. Xbox 360 sahipleri için "yılın olayı" olan Gears of War 3, tüm beklentilerimizin de ötesine çıkarak, üçlemenin perdesini epikler ötesi bir şekilde kapattı. Marcus ve arkadaşları sadece hikâyeleriyle değil, Live'ın tüm güzelliklerini sonuna kadar kullanan multi seçenekleriyle de aklımızı başımızdan aldı. Ama hâlâ görülecek çok şey vardı, mesela Ezio'nun İstanbul'u basması es geçilebilir mi! Assassin's Creed Revelations'ın bizim için önemi, hikâyenin geçtiği tarih ve yer itibariyle bambaşka boyutlara taşınırken, hüzünlü gözlerle Ezio'yla birlikte oyunun da yaşlanmaya başladığına şahitlik ettik. Arada bir de Saints Row: The Third sürpriz yaptı bize.

Oyundan neredeyse hiçbir beklentimiz yokken bu yazının içine girmeyi hak edecek kadar çılgın bir macera yaşatmayı bildi bizlere. Elbette ki Zelda'ya olan saygılarımızı sunmadan bu yılı kapatamazdık. Oyun tarihinin en köklü serilerinden biri olan Zelda, önce Ocarina of Time 3D ile çaldı kapımızı. Kesinlikle taşınabilir konsollar üzerindeki en derinlikli oyunlardan biriydi Link'in bu macerası ve gidişatı hiç de parlak olmayan 3DS'e adeta can verdi. Wii sahipleri içinse bu yılın olayı elbette ki Skyward Sword'du… E3 2010'da ilk kez tanıtılan oyun üstat Miyamoto'yu fena terletmişti ama Legend of Zelda ağırlığının altında ezilmeyerek Oyungezer'in en yüksek notlarından birine layık görüldü.

Fakat bu muhteşem yılın kapanışını yapan iki oyun vardı ki birini hiç unutmayacak, diğeriniyse torunlarımıza bile anlatacağız. Önce Batman: Arkham City… İlk oyunu oynarken söylediğim tek bir şey vardı: "Süper kahraman oyunu yapıyorsan, önce o kahramanı anlamak zorundasın"… Rocksteady Batman'i, düşmanlarını, içinde bulundukları durumu öyle bir harmanlayıp öyle sürükleyici bir senaryoyla anlattı ki oyunun her dakikasında (hem de bitmek bilmeyen bir oyun olmasına rağmen) geliştiricilere ayrı ayrı saygılarımızı gönderdik. Arkham City mükemmele yakındı ama aynı günlerde herkesin aklında başka bir oyun vardı: Uncharted 3: Drake's Deception. Halen düşmüş çenemi bulabilmiş değilim. O nasıl bir anlatımdır, nasıl bir aksiyondur, nasıl karakter işlenişidir... Nathan'ın macerası oyunlarla en alakasız insanların bile ilgisini çekmeyi başardı ve bizi de asosyal birer oyun manyağı olmaktan kurtarıp elindeki sihirli Sixaxis'le kitleleri ekran başında toplayan birer süper kahramana çevirdi. Batman de, Marcus da teke tekte Nathan'ı indirir, kabul ama konu iz bırakmak olunca durum değişiyor. -**Faruk**

Yılın Aksiyon/Macera Oyunları

- ★ **Uncharted 3: Drake's Deception**
- ★ Batman: Arkham City
- ★ Gears Of War 3
- ★ Dead Space 2
- ★ Mass Effect 2

Yılın En İyi Han Tıngırtısı

Bu sene müzikleri bizi mest eden pek çok oyun oldu (Bastion'u özellikle hatırlamalı) ama Skyrim öylesine çarpıyordu ki geriye kalan tüm tınılar karlı dağların soğuk rüzgarları arasında kayboldu. Baş döndürürcesine epik ve destanımızı deli bir coşkuyla anlatan müzikler her seferinde tüylerimizi diken diken etti. Yıllar geçecek ve Skyrim'de yaşadığımız her şeyin anısına bir handa elimizdeki demir kupaları tahta masalara vura vura "Dragonborn Comes"ı söyleyeceğiz. Yıllar geçecek ve Jeremy Soule'un dehasıyla parlayan ejderha dilindeki Dragonborn korosu içimizi ürpertecek. Yıllar geçecek ama Ejderdoğan'ın hikâyesi şarkılarda yaşayacak.









Platform

Böbrek taşının en büyük ilacı!

İnsanın oynadığı ilk oyun hangisiyse, ömrü boyunca aynı tadı verecek oyunlar aramaya devam ediyor. Allah'tan simülasyon gibi kayıplara karışan bir türle atılmamışım oyun dünyasına, yoksa bugün bu sayfa hep dutluk olurdu. Halbuki platform oyunları açısından gayet bereketli bir yıl geçirdik. Daha yılın ilk ayından Little Big Planet 2 çıktı karşımıza. İlk oyun kadar devrimci değildi belki ama yine çok eğlenceliydi. Dört sap yan yana gelip LBP2'nin karmaşık ama görkemli bölümlerinde ilerlemek çok eğlenceliydi ve biz de bu eğlenceyi sonuna kadar sömürdük. O da bitince biz durduk ama sackboy'lar online ortamda yıl boyu kımıl kımıldı, bölümler yaratıldı, paylaşıldı, oylandı, oynandı. Bense olabildiğince çok oyun oynamayı tercih ettim. Geçen seneden yadigar Limbo PC'ye çıktı mesela. Yine ve yine oynadım. Eğer ayıp olmasa bu sene de birinci seçebilirdik ama sonuçta bir port oyunuydu geçen seneden kalma, bunu size yapamazdık!

Baharla birlikte XBLA ve PSN de çiçek açtı, Outland "ufak" bir oyun olmasına rağmen harikaydı arkadaş! Dinamik kamera açılarından mı bahsedeyim, eski kafalı ama modern tipli bosslardan mı, mitolojiden cyper punk'a kadar her tür temanın olmasından mı, müzikler mi, yaratıcı bölümler mi… Bu sene hiçbir oyun vermedi aynı hazzı. Umarım 2012'de PC, Wii hatta taşınabilir konsollarda da görürüz bu oyunu.

"Oh güzel başladı sezon" derken uzay boşluğunda "*nazaaaaaar*" sesi yankılandı! Ratchet & Clank: All 4 One çıkageldi. *Eski dostlar* dedik, bağrımıza bastık ama oyunun mantığında bir teslik vardı, dört kişilik co-op'u da, çocuklar da oynasın'ı da olmamıştı tam. Felaket değildi ama çıktığı her sene "en iyiler" arasına giren bir seriye yakışmadı All 4 One.

Gamescom 2011'de gördüğümden beri büyük umutlar beslediğim Sonic ve Dadaşlar ise beni yüzüstü bırakmadı. 20. yıl niyetine hazırlanan Sonic Generations bir harikaydı. Ta ilk Sonic'ten beri bildiğimiz bölümler hem 3B hem de 2B olarak yeniden işlendi. Kusursuz değildi ama yılın önemli geri dönüşlerinden birine imza atmıştı SEGA. Aslanlarım benim!

Fakat geri dönüşün kralını Ubisoft, Rayman: Origins ile yaptı. Bir anda kendimi Rayman hayranı olarak buldum yeniden, en çok da buna şaşırdım. Eklemsiz fukara dostum Rayman, baştan aşağı detaya boğulmuş ve zepzeki bölümlerle geri dönmüştü. Zordu. Ama abartı hiçbir şey yoktu. *Platform oyunlarında ne tip özellikler ararsınız?* şeklinde bir ankete denk gelirsem, önce kaçar yakalanınca da "Rayman: Origins gibi" derim artık. Peki neden Super Mario 3D Land gibi değil? Çünkü hem 3DS oyunu olduğundan kitlesi çok ufak, hem de heyecan verici bir sürprizi yok. Yine de oyun muhteşeme yakındı ve bağımlılık yapacak nüanslara sahipti. Mario'ydu işte. Nasıl kötü olsun…

Tam "*Rayman bu yıl konuya son noktayı koydu*" diyorduk ki Trine 2 yine sürprizini yaptı! Tek kişilik oyunu ayrı, co-op'u ayrı güzeldi (incelemesi de güzel oldu be, kendim yazdım diye söylemiyorum, okuyunuz!). Şimdi burada "grafikleri ohooo şöyle böyle" diye dalmak isterdim ki Serpil'in bana ayırdığı sayfanın sonuna gelmişim. Oyun dünyasında **zamana meydan okuyan tür** olarak bilinen platform oyunlarının aynı kaliteyle 2012'de de devam edeceğini umuyorum (*nazaaaaaar*). **-Volkan**

Şaka maka, co-op tarafı güçlü oyunların sayısında ciddi patlama oldu 2011'de. Eskiden "birlikte oynamak" dendi mi aklımıza "kafasını mı yarsam, roketi böğrüne mi çaksam" sorusu gelirdi. Artık oyuncular birbirine şefkatle yaklaşıyor, ne de güzel oluyor.



Yılın Platform Oyunları

- **Trine 2**
- Rayman: Origins
- Outland
- Little Big Planet 2
- Super Mario 3D Land

Gel Bak Sana Ne İzleticim!

Sinan'ın "bir şeyler izletme" fetişini ofisteki herkes bilir. O yüzde daha ağzından "gel bak…" kelimeleri çıktığı anda toz olmayı öğrendik (Sneak Level +50). Lakin Assassin's Creed Revelations'ın "I can't remember your face" fragmanı, müzik ve aksiyon bütünlüğü, yaşattığı duygularıyla, ne zaman o bilgisayarda açılsa daima iki-üç izleyici buldu kendisine. Tekrar ve tekrar izlemeye doyamadık.

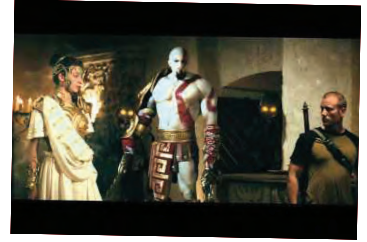




Portal 2, ilk oyunun naifliğinden gelen güzelliğini yansıtamayacak diye epey korkmuştuk ama çok salakmışız.

Maykıııll

İşte bunu izlemeyen çok şey kaçırmıştır. Malumunuz artık über oyun reklâmları sarar oldu dört bir yanımızı fakat Sony'nin PlayStation markası için çektiği For Michael reklam filmi, kalplerimizde çok başka yerlere dokundu. Derme çatma bir handa toplanan oyun karakterlerinin, birbirlerine anlattıkları anılarda tek bir ortak nokta vardı: Michael… Yani sen, ben… Ne kadar oyuncu varsa, hepimiz. Doğru ya, onlara en zor anlarında eşlik eden bizler değil miyiz? Faruk



Bulmaca



Her zaman gizli bir kapı vardır

Artık oyunlarda her şeyi otomatiğe bağlayıp kafa patlatmayı ikinci plana atan oyunlardan usananların son kalesi bulmaca türü, bu sene bağımsız oyun ağırlıklı hiç de fena olmayan bir yıl geçirdi. Ilo ve Milo'yu birleştirmeye çalıştığımız şirin oyun Ilomilo ve beyin kıvramlarımızı zorlarken neredeyse yakmamıza sebebiyet veren Spacechem gibi bağımsız oyun olduğuna bin şahit isteyen kalitede bulmaca oyunları bizi bir hayli etkiledi. Bunun üzerine efsanevi Monkey Island serisinin yaratıcılarından Tim Schafer'in yeni oyunu Stacking enteresan oynanış mekanikleri ve yapısıyla beğenimizi topladı. Garip oyunların müdavimi Japonların son marifeti Catherine, kabuslar ve gerçeklik arasındaki algılarımızla oynayıp anime tadındaki kaliteli ara sahneleriyle hızlı bir çıkış yaparak Yılın Bulmaca Oyunu ödülünü kapmak üzereydi ki... Portal 2 sahneye çıktı ve ödülü kaptırmayı reddetti. İlk Portal'ın iyi yaptığı her şeyi bir üst kademeye taşıyan Portal 2, yeni karakterleri (Space Core gibi nispeten "önemsiz" bir karakteri bu kadar popüler yapmayı becermek her yiğidin harcı değil), daha hikâye ağırlıklı oynanışı ve ters köşeye yatıran şaşırtıcı senaryosuyla favorimiz olarak yılı birincilikle kapattı. Ama sahiden, Portal 2 varken başka bir oyunun bu kategoride ödül alabileceğine inanıyor muydunuz? **-Can**

Portal 2 oynamamış olanlar yılın bir bölümünü, birtakım insanların durup dururken "Spaceee" diye çığırmasına şaşırarak geçirdi.

Yılın Bulmaca Oyunları

- **Portal 2**
- Catherine
- Stacking
- Spacechem
- Ilomilo



Catherine

Ben de bir zamanlar ödül verirdim, sonra...

Meme'ler (mim diye okunur ve bir organ değildir, lütfen) bu sene iyiden iyiye popüler kültürümüzü ele geçirdi. Artık her ahval ve şeraitte gereksiz meme suratları yapmaktan her birimiz diğerinden nefret eder olmuştu ki, dizimize bir ok yedik. O günden beri her aptal şeyde aynı aptal espiriyi yapmaktan kendimizden de soğuduk nihayet. Evet, evet Skyrim bu sene geyik muhabbetlerinde de rakiplerini ezdi.

Cilalı oyun devri

Biri PS1'in biri PS2'nin unutulmazlarından ve en iyi oyunlarındandı. The Last Guardian da gelmeden önce ICO Team bu iki oyunu tek diskte buluşturma kararı aldı. Böylece ikisi de birer klasik olan *ICO* ve *Shadow of the Colossus*'tan habersiz olanlar da o büyüye kapılabilecekti… Bize kalsa grafiklere dokunmasalar da olurdu ama ekip HD konusunda ısrarlıydı. Oyunu görünce anladık ki "iddialılarmış" da. Çünkü 2011'de oynadığımız onca HD koleksiyon oyunu arasında en başarılısı buydu. Grafikler bildiğimiz yüksek çözünürlüklü kıvamına gelmişti. Cilalamak bu olsa gerekti… Özellikle ICO'yu HD olarak tekrar oynayınca, elimizi sevdiceğimize daha bir sıkı sıkı emanet ettik bu yıl :/





Spor

Eldivenle krampon ezmek

2011 fark ettirmeden bir matematik kuralını da yıktı. 2 Oyuncu + 1 PS3 toplamının sonucu bu yıl PES değildi.

Aslında spor oyunları konusunda gayet hareketli bir sene geçirdik. Özellikle Move ve Kinect, "oyun oynayarak kilo verebileceğine inananlar" derneğince öyle bir sahiplenildi ki UFC idmanlarından tutun, fitness egzersizlerine kadar her sporun bir kalori yiyen versiyonu yapıldı. Tabii biz fit insanlar olduğumuzdan asıl ilgimizi çekenler futbol, basketbol gibi popüler spor oyunlarıydı. Fakat ben yılın oyunları toplantısında ortaya sürpriz bir fikir atınca, bu yılın spor oyunu da alternatif bir isim oldu. Ama önce gelin yıl boyunca neler oynamışız, hangi oyunlar dikkatimizi çekmiş, bir bakalım…

Özellikle Gamescom zamanında dikkatimi çekmiş bir oyun vardı: NBA 2K12. Aslında Ekselansları Jordan'ı neyin kapağına koysanız dikkat çeker ama oyunun elini güçlendiren sadece "23" değildi. Larry Bird, Magic Johnson, Wilt Chamberlain gibi efsanelerin maçlarına dönmek kulağa inanılmaz geliyordu. Oyun neredeyse tüm vaatlerini yerine getirdi: Sadece efsanelerin başrolde olduğu unutulmaz maçlar değil, gelişmiş yapay zekâ, kontroller ve muhteşem sunum, oyunu klasikler arasına soktu derhal. Online özellikleri biraz sorunluydu ama olsundu…

FIFA'nın iki şutunu saymazsak, futbol oyunları 2011'de üstüne uzun uzun konuşulacak işler başarmadı aslında. Standart PES-FIFA rekabeti bu yıl da sert geçti. Konami, Pro Evolution Soccer 2012'yi biraz daha serbest bir oyun tarzına yaklaştırmaya çalıştı ve önceki yıla göre daha başarılı oldu. Oyunun sunumu da güçlenmişti ama "yıl olmuş bilmem kaç, hâlâ lisans problemi var aga" geyikleri bitemedi maalesef. PES 2012 iyiydi ama rakibi daha güçlüydü. FIFA 12 bu yıl da futbol konusunda rakip tanımadı. Yeni Tactical Defence özelliği ve inanılmaz fizik motoru "Collision Engine" belki de bugüne dek futbol oyunlarına getirilmiş en anlamlı iki yenilik olarak FIFA serisinin bu yeni oyununu daha da özgür kıldı. Sunum ve grafikler konusunda zaten EA Sports'un eline su dökebilen yok; üzerine bir de tamamı lisanslı ligler, takımlar ve oyuncular eklenince, rakipler sahadan silinmiş oldu. Tüm bu hareketli ortamın içinde, büyük eşeklik edip incelemesini bu aya kadar yapmadığımız Top Spin 4 de sonradan radarımıza girmeyi başardı. Bu harika tenis oyunu özellikle maçların heyecanını son derece odaklı bir şekilde yansıtan kamera açıları ve sunum teknikleriyle oynanmaya değerdi. Hem online, hem de offline kariyer modları son derece başarılı bir şekilde kurgulanmıştı. Tenis ile alakasız olanlarımız bile, 2K Sports'un gösterdiği çabayı takdir etti.

Fakat tüm bunların üzerine çıkmış bir oyun vardı ki ne zaman konsolumu açsam iki el oynamadan edemiyorum. Fight Night Champion sadece bir boks oyunu olarak değil, genel klasmanda da son derece değerli bir yapımdı. Oyunun tüm modları zaten yeterince ilgi çekici ve başarılıyken bu dolu içeriğe bir de hikâye modu olan Champion'ı eklemek sadece "tutku"yla açıklanabilirdi. Ringin ortasında dramatik anlarda giren müzik, kimsenin oturaklı olmasını beklemediği karakterlerin "benim" diyen aksiyon oyunundakinden bile incelikli işlenmesi oyunu farklı bir yere koymamızı sağladı. Sadece Champion modu değil elbette… Kendi boksörümüzü yaratıp sıfırdan kariyer basamaklarını tırmanmak, başlı başına bir oyun olabilecek idman seçenekleri, Fight Night'ı bu yılın en değerli spor oyunu yaptı. Ve sürpriz bir şekilde tüm futbol oyunlarına sıkı bir kroşe indirip tahta oturdu. -**Faruk**

Yılın Spor Oyunları

- ★ **Fight Night Champion**
- ★ FIFA 12
- ★ Top Spin 4
- ★ NBA 2K12
- ★ Pro Evolution Soccer 2012

Böyle Patron Olmaz Olsun!

Bir ton oyunda bir ton boss ile kapıştık bu sene yine. Övünmek gibi olmasın, hepsini de tepeledik hakkıyla. Ama bizi hayattan bunaltan bir boss vardıysa o da Heroes'un Uriel'i oldu. Daha oyunun başından (pek bir göreceli bir baş) zebellah gibi çöktü tepemize namussuz. Kendisi hayvan gibi güçlüymüş, yetmezmiş gibi yanındaki korumaları zayıf gözüküp kök söktüren cinstendi. Tam o korumaları öldürdük, Uriel'e dalalım dedik ki hepsini birden geri canlandırmaz mı? Vicdansız, hayırsız, çalgıcı karısı Uriel! Yanındaki ufaklara dokunmadan dalmak lazımmış meğersem. Nerden bilirdik ki böyle hilekar olduğunu.



Quake III Arena'da da bir Uriel vardı hatırlar mısınız? Kendisi bu Uriel'in yanında melek kalırdı... Pardon, bu zaten melek değil miydi?

Yılın achievement'ı

Bu sene bir ton eğlenceli Achievement tamamlamaya çalıştık, ancak bir tanesi vardı ki kelime anlamıyla "Yılın" Achievement'ı ödülünü almayı hak ediyor. Arkham City'de karşılaştığınız Calendar Man'i (Takvim Adam! Süper güçleri "Bugün doğanlara" isim önermek!) hatırlıyor musunuz? Hah, işte onu gerçek zamanlı olarak her ay ziyaret ettiğinizde farklı bir havaya girmiş buluyorsunuz. 1 yıl boyunca her ay ziyaret ederseniz de bu uzun uğraşınızı "Story Teller" Achievement'ıyla taçlandırıyorsunuz.



İmsakiye için sana danışmayı aklımdan bile geçirmem Calendar Man.

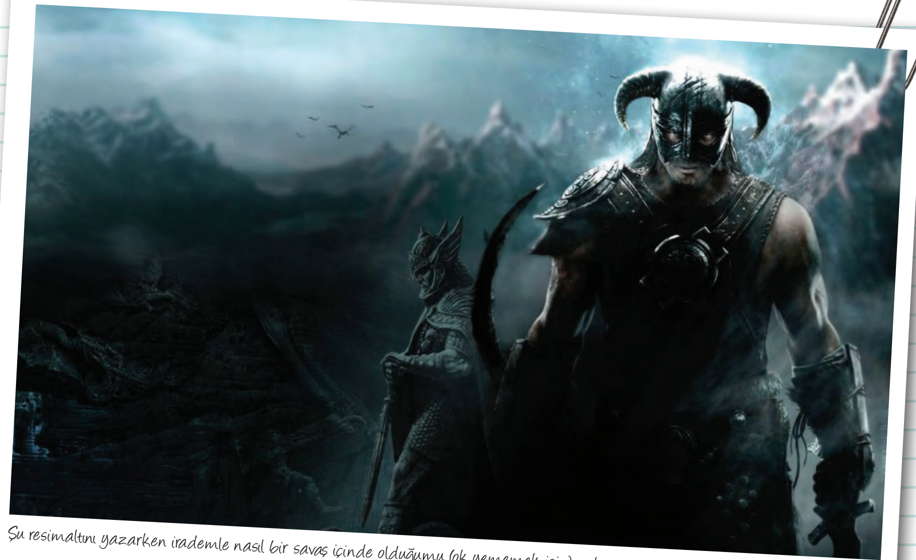


Rol Yapma Oyunu

Bizi zayıf yerimizden vurdun Bethesda... Dizimizden.

Artık o eski rol yapma oyunları kalmadı ama bu sene durum öncekilere kıyasla hiç fena değildi. Arada RYO olduğunu iddia eden ama başaramayanlar da olmadı değil. Özellikle Dragon Age 2, bir RYO'nun nasıl raydan çıkıp arada kalmış anlamsız bir oyun haline gelebileceğinin en talihsiz örneğiydi. DA2'nin özel gayretleri sayesinde 2011'e gayet kuru ve soğuk başlayan RYO'lar, ilerleyen aylarda buzların çözülmesiyle kısmen canlandı. Gördükleri her şeyi yakalama iç güdüsüne sahip Pokémon eğitmenleri Pokémon Black & White ile meşgul olurken, türün asıl bombaları daha çok yıl sonuna birikmişti, birer birer üstümüze düşmeye başladıklarında uzun süre kendimize gelemeyeceğimizin farkındaydık ama hiç kaçmadık! Önce Deus Ex: Human Revolution geldi, komplo teorilerine gömüldük... Sonra bağımsız yapımların gücüne güç katan Bastion çıkageldi ve özgün hikâye anlatım şekliyle hepimizi büyüledi. Bir miktar Hack & Slash'e kaysa da sevgiyle bağrımıza bastık. Ama bir gözümüz yoldaydı, Geralt efendiyi bekliyorduk. yanına güzeller güzeli Triss'i de alarak teşrif etti. The Witcher 2: Assassins of the Kings, bir kere bitirmenin yetmediği o muhteşem RYO'lardandı, yeni seçimlerle bir daha bir daha bitirdikçe bir yandan da Dragon Age 2'den intikam almış gibi hissediyorduk. Dark Souls vardı bir de, Demon Souls'un kan ter içinde bırakan zorluğunu bir üst seviyeye taşıyarak bir oyunu nasıl hem çok sevip hem de nefret edebileceğimizi hatırlattı. Ama tüm o saç baş yolduran zorluğuna rağmen unutulmaz bir deneyim olarak adını listeye yazdırdı. Arada gözümüzün aradığı ama başka bir bahara ertelenenler de oldu tabii. Torchlight 2'nin bu sene çıkmasına neredeyse kesin gözüyle bakıyorduk ama son dakikada 2012'ye attı kendini. Daha da fenası, Diablo III 2011 sonuna yetişmek konusunda çok iddialıydı ancak klasik bir Blizzard ertelemesiyle 2012'nin ilk aylarına sarktı bir anda.

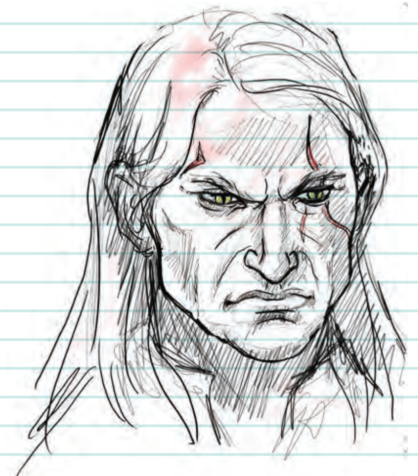
Ve sonra... Sonrasını çok iyi biliyorsunuz aslında. Takvimlerimiz 11.11.11'i gösterdiği anda, Yılın RYO'larının kaderi de şekillenmeye başlamıştı. Kuzey topraklarının o buz gibi havasını soludukça, ejderhalarla güreşirken "FUS RO DAH!"larımız ıssız dağlarda yankılandıkça ödülün The Elder Scrolls V: Skyrim'e gitmesi de kesinleşti. Ejderdoğan'ın hikâyesi, tüm rakiplerini teker teker ezerek RYO krallığının tahtına rahatlıkla yerleşti. "Skyrim gelmemiş olsaydı" yılın Rol Yapma Oyunu olacak Witcher 2 gibi kaliteli rakipleri ezdiği için kendimizi kötü hissetmedik de değil aslında ama sonuçta her Skyrim, RYO aleminde 10 Ejderdoğan gücüne sahipti ve bizim bu konuda yapabileceğimiz hiçbir şey yoktu... **-Can**


Şu resimaltını yazarken irademle nasıl bir savaş içinde olduğumu (ok yememek için) anlatamam. Ve yine kaybettim :(

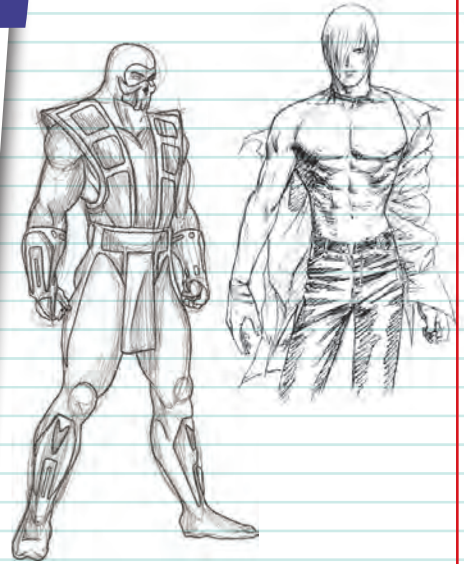
The Elder Scrolls bunu bize hep yapıyor. Serinin bütün oyunları bir şekilde kanımıza işliyor, rüyalarımıza giriyor, işimizi gücümüzü baltalıyor. Ve hep aşık ediyor.

Yılın Rol Yapma Oyunları

- ★ **The Elder Scrolls V: Skyrim**
- ★ The Witcher 2: Assassins of the Kings
- ★ Deus Ex: Human Revolution
- ★ Dark Souls
- ★ Bastion







Dövüş

O son tekmeyi yemeyecektik!

2011'e yeni girmişiz… Hisler karışık… Street Fighter IV'ün rüzgarını hâlâ ensemde hissediyorum, ama gözüm de hep dışarıda. Böyle bir açgözlülük, bir tatminsizlik hakim bünyeme, ellerime... Üç nokta sallıyorum uzaya… Tamam 2010 dövüş oyunları açısından güzeldi ama 2011 niye daha güzel olmasın aga? Amma velakin 2011'de "dövüş oyunu tarihini değiştirecek o oyun" gelmedi ama bazı isimler sürpriz yaparak tüm yıl kendini oynattı, bazısıysa 90. dakikada topu ağlara yollamayı başardı. Mortal Kombat'ın gelişi sürpriz değildi. Yıllardır hazırlanan oyun hem eski Mortal Kombat hayranlarını memnun etmeyi planlıyor hem de dövüş oyunlarıyla yeni yeni tanışan nasırsız parmakları davul etmeyi planlıyordu. Tam da Neversoft'un planladığı gibi oldu. Oyun bizi nakavt etti.

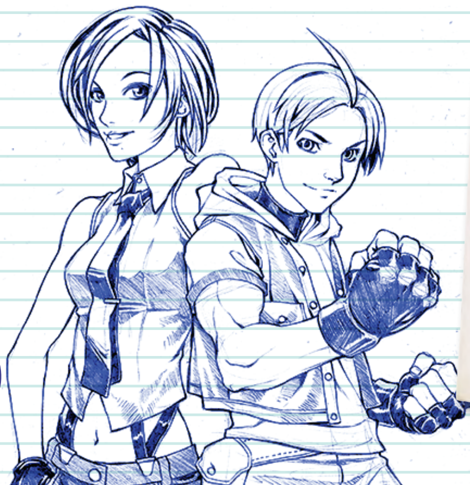
Ama MK'dan önce de boş boş durmuyordum tabii ki! Lütfen lafınızı geri alınız! Şubat ayında eski bir dostla yeniden kaynaşmıştık. Marvel Vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds. Street Fighter IV'ün açtığı yoldan yürüyen MvsC3 yeni grafik motoruyla 3B hissini güzelinden yaşattı. Zebellah kadar karakter, ekrana aynı anda üç karakter sokmak, onlarca hareketi birleştiren dövüş stilleri derken bir de baktık Haggar ile su borusu eğiyoruz Dante'nin kafasında. Sonradan gelen Ultimate Marvel Vs. Capcom 3, yeni oyun havalarında gelip de DLC tıfıllığında çıkınca kendisini biraz dışladık. Dışlamak demişken; aynısını Super SF IV: Arcade Edition'a da yaptık. Oyun PC kullanıcılarının hizmetine girerek takdirimizi kazandı ama elle tutulur tek içerik 4 karakter olunca "yılın en iyileri" kulvarında pek şansı kalmadı.

Bu sayfanın "küllerinden doğan oyun" tabiri kontenjanını The King of Fighters XIII'le doldurmak istiyorum. Lütfen tutmayın beni! Yıllardır dişe tırnağa dokunur oyun yapamayan SNK'den tam da umutlarımız kesilmişti ki KOF XIII ile karşılaştık. Yılın sonuna gelmesi talihsiz oldu zira çok kurcalayamadık, ama etkisi şüphesiz 2012'ye de yayılacak. 2B dövüş oyunlarında hâlâ hayat var ve KOF istedi mi hâlâ cazibeli bir oyun olabiliyor.

Yılın gözden kaçmış olabilecek bir diğer güzelliği de PSP'ye özel çıkan Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy. Gerçi PSP sahipleri çoktan oynadı, hatta sıkıldı, ama hem FF dünyasına ait kült karakterleri hem de RYO elementleriyle dövüş sistemi nasıl oluyor, bilmeyen çok insan var!

Ve fakat bunca parlak oyun arasında bir de WWE All Stars vardı ki WWE SmackDown Vs. Raw oyunlarını sevenler için bile pek cazip değildi. Tek olayı neredeyse tüm popüler güreşçileri kadrosuna katmasıydı. Gerisi eski tayt, eski hamam. Ama bizce oyun kötü falan değildi. Bir yenilik getirmese de hakkını veriyordu güreşin WWE AS.

Sonra batan güneşe doğru daldık. "Nedir bu romantizm Volki efendi?" diyen arkadaşa "Gözlerim bir Tekken oyunu aradı ya" dedim. Sakinleştirici niyetine yuttuğum Tekken Hybrid'i hayal meyal hatırladım... Sonra geçti. **-Volkan**



Farklı evrenlerin karakterlerini aynı oyunda buluşturma geleneği bu yıl da tam gaz sürdü ve bu yıl da çarçabuk unutuldu.

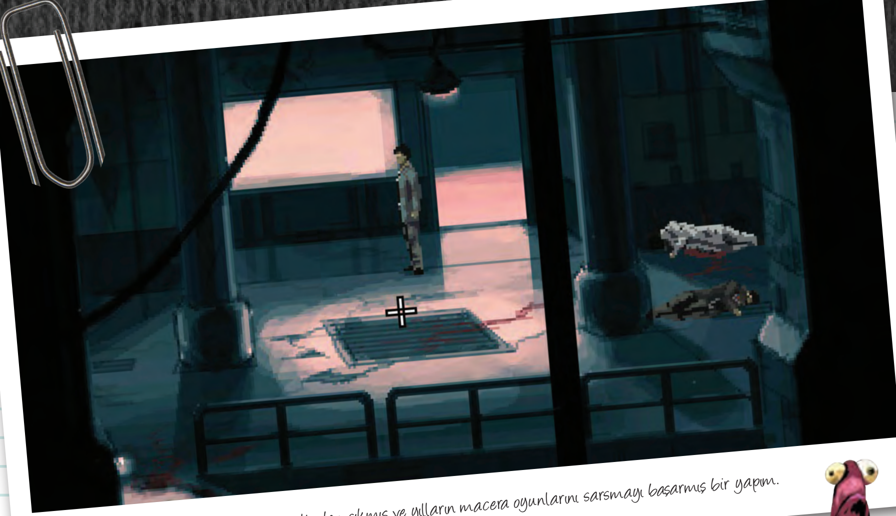


Yılın Dövüş Oyunları

- ★ **Mortal Kombat**
- ★ Marvel vs Capcom 3: Fate of the Two Worlds
- ★ The King of Fighters XIII
- ★ Dissidia 012: Duodecim Final Fantasy
- ★ WWE All Stars

Senin De Emeklilik Yaşın Gelmiş Dayı

Sevdiğimiz bir oyun karakterinin hayatımızdan çıkıp gitmesi kadar üzücü pek az şey vardır, şu neşeli oyun dünyasında. Ama bazen, bazı şeylerin de tadında bırakılması gerekir. Son iki oyundur coşan Assassin's Creed serisi, İstanbul'da geçen Revelations'la işte bu yüzden tekledi. Omuzlarında gereksiz derecede yük taşımaya çalıştı ve bocaladı. Yaşlı ve yorgun mentor Ezio'nun emeklilik yaşı gelmişti demek ki.



Gemini Rue, bir üniversite öğrencisinin elinden çıkmış ve yılların macera oyunlarını sarsmayı başarmış bir yapım.

Macera

Tuhaflıklarla dolu bir yılın sonu

Yerin göğün aksiyon doldurduğu oyun dünyasında, insanın bazen rölantiye alınması gerekiyor. Güzelim adventure (macera) oyunları bu noktada imdadımıza yetişiyor. Birkaç yıl öncesine kadar "çık, öldü bu tür, gömek de gidek artık" diyenlere inat, farklı farklı tatlarda karşımıza muhteşem macera oyunları çıkmaya devam etti 2011 boyunca.

Her şeyden önce Back to the Future geri döndü, ya geçmişten, ya gelecekten (tam bilemedim şimdi). Marty ve Doc'un maceraları 5 ay boyunca bölüm bölüm takip ettirdi kendisini. Sonra bu türün üstatlarından Tim Schaefer'ın stüdyosu Stacking diye garip mi garip bir oyun çıkarttı. Matruşka bebeklerini kullanarak çok acayip bir hikayenin içinde bulduk kendimizi.

DS sahipleri Ghost Trick ile kendilerini ölmüş ve ölüm sebebini bulmak için sabaha kadar vakti olan bir adamın hikayesini oynarken buldular. Çok farklı bir yapısı vardı oyunun, hâlâ oynamamış çoğunluğa ne kadar tavsiye etsek azdır.

Yılın sonlarına doğru bir şeylerle dalga geçen komik macera oyunları bastı ortalığı: Runaway'in yapımcılarından gelen The Next Big Thing'in üzerimizdeki etkisini daha yeni yeni atarken, Book of Unwritten Tales koca bir atlas gibi düşüverdi kafamıza. Attığı taşlar sadece bizim değil, LOTR'dan Potter' a kadar birçoklarının kafasını yardı. Kanlar içinde kahkaha atar halde bulduk kendimizi. Lakin ciddi bilim-kurgu macera oyunlarına ne kadar susadığımızı anladığımız bir yıl oldu bu. Bir yanda, 500 yıl gelecekten günümüze gönderilen bir grup bilim adamını konu alan A New Beginning vardı. Diğer yanda ise, Blade Runner'dan beri görmediğimiz güzellikte örülmüş atmosferi ve hikâyesiyle Gemini Rue.

Yılın en iyi macera oyunu ödülünü "ne varsa gelecekte var" diyerek, Gemini Rue'ya verdik. Ama aynı zamanda da bu karanlık, cyber-punk dünyada kaybolmanız, onu gözden kaçırmamanız için size de bir şans daha verdik böylece. **-Sinan**

Coşkunun sel olduğu an

Gamescom'un başlamasına bir gün var. Bütün oyun basını EA'in basın konferansında toplanmış. Üst üste oyunlar geçiyor ama herkesin aklı Battlefield'da. EA aylardır ağır ağır yükseltmiş heyecanı, herkesin gözü bu oyunun üzerinde. Havada öylesine bir elektrik var ki belli bir şeyler patlayacak. Herkes hazır gelecek olana. Ve salon kararır, bir savaş videosu girer. Altı üstü çok oyunculu haritadaki bir maçtan alınmış görüntülerin kolajı. Altı üstü üç ay sonra oynayacağımız oyun. Ama tepemizde uçan jetler ve o muhteşem grafiklerdeki çarpışma öylesine aşıyor ki bizi, bütün hazırlığımız suya düşüyor, bütün izleyicilerin açık ağızlarından salyaları akıyor, gözler faltaşı gibi açılıyor ve video bittiğinde bütün bir salon ilkokulda kurdele aldığı günün heyecanıyla fırlıyor koltuklarından. Bu sene oyunlar adına önemli çok an vardı ama Caspian Border demosunun yarattığı coşku hepsini gölgede bıraktı.

Yılın Macera Oyunları
- ★ **Gemini Rue**
- ★ Book of Unwritten Tales
- ★ The Next Big Thing
- ★ Stacking
- ★ A New Beginning

Devasa Online

Artık çok da devasa değil

Bu sene DVO'lar açısından hiç de fena geçmedi aslına bakarsanız. Hepsine ayrı ayrı para yetiştirmek imkansız olduğu için uzaktan sessiz sakin izlediğimiz çoğu oyunun Free 2 Play'e düşmesiyle F2P patlaması yaşandı hatta resmen... Bunun yanında World of Warcraft'ın tahtına göz dikmiş Rift gibi başarılı, ama biraz boyunu aşan işlere girişmiş oyunlarla karşılaştık. DC Universe Online ile hayalimizdeki süper kahramanı ya da kötüyü bilgisayar ekranına döküp sanal ortamda birbirimize girdik (ilk başta giremediysek bile F2P olunca girdik, kimse tutamaz bizi). Arada hayatına zaten bedava olarak başlayıp tarayıcılarımız eşliğinde oynadığımız Battlestar Galactica Online gibileri bile oldu... Ama bu senenin asıl çarpışması, asıl mücadelesi iki isim arasında oldu: World of Warcraft ve Star Wars: The Old Republic. Cataclysm, koca Azeroth'u baştan aşağı yenilemesiyle WoW sevgimizi tekrar ateşlerken, Star Wars: The Old Republic ise ışın kılıçlarına duyduğumuz açlığı tetikledi. Sonuç olarak, biraz da iyi niyetli insiyatif kullanarak (ve içimizdeki geek'e yenik düşerek) gösterdiği Pay 2 Play cesaretini de alkışlamak üzere, ödülü son dakika golü olan Star Wars: The Old Republic'e sunmaya karar verdik. Umarım ömrü uzun olur da bizi haksız çıkarmaz ama olur da çıkarırsa ödülümüzü geri istediğimizi belirteyim buradan... Güç bizimle olsun! **-Can**



2011 bitmeden gelmene ne kadar sevindiğimizi anlatamayız.

Yılın Devasa Online Oyunları
- ★ **Star Wars: The Old Republic**
- ★ World of Warcraft: Cataclysm
- ★ DC Universe Online
- ★ Rift
- ★ Battlestar Galactica Online





Alpha Diye Diye Ne Para Yaptın!

Bizim Angaralı Taleworlds'ün bulduğu ekonomik sistemi uygulayan Notch, bitmemiş Minecraft sayesinde milyoner oldu be yaw! Ama helal olsun adama. Oyuncusunu bu kadar memnun eden, bu kadar dinleyen ve bu kadar seven bir oyun ve yapımcı daha yok. Elbette milyon dolarlar kazanmayı hak ediyorlar. Milyon dolarlar. Milyoncuk.



Yarış

Damalı bayraklara sarın bizi!

Dirt 4 de çıktığı vakit bu oyunun ismiyle ilgili kelime oyunlarımız dört dörtlük bir seviyeye ulaşacak inşallah.

2010'un en iyi yarış oyununu seçerken masada hararetli tartışmalar yaşandığını hatırlıyorum. Her ne kadar Gran Turismo 5 gibi yenilmesi imkânsız bir boss çıkmış olsa da, diğerleri de gardını düşürmemişti. Bir yarış oyununun kolay kolay yılın oyunu olamayacağını düşünürsek, beklentilerimiz de bir yere kadar yüksek olabiliyor. Güzel yarış oyunları çıkar ve biz oynar, yolumuza bakarız. Teorik olarak durum bu ama 2011'de kalitesi birbirine yakın yarış oyunları sayesinde hiç de "oynar yürürüz" falan diyemedik. Ekrana bakmaktan gözleri kanlanan ofis çalışanları birbirine "çok çalıştım ya gece, ondan" şeklinde drift attı. Neyse, çat diye söyleyeyim, yarış oyunlarında yılın Barcelona'sı Forza Motorsport 4 oldu. Kulvarına açık ara önde giren Forza, kimilerine göre Gran Turismo 5'ten daha iyi bir oyun. Burada bu tartışmaya girmeyeceğim, çünkü DEĞİL, ama göz var nizam var; Forza 4 muhteşem gözüküyor! Pistler, araçlar ve geriye kalan her şey bir yarış oyununda görüp görebileceğinizin en iyisi. Ayrıca dengeli zorluk seviyesi ve sürüş tecrübesi, sıkıntıya gelemeyen yarışçıları pek bir memnun ediyor. Hangi oyunu oynarsanız oynayın edineceğiniz "tecrübe", sonradan aklınıza kazınacak yegane şeydir. İşte Forza 4 sonrası damakta kalan o tecrübenin tadı, Nutella'da yok. Tamam, biraz büyük salladık!

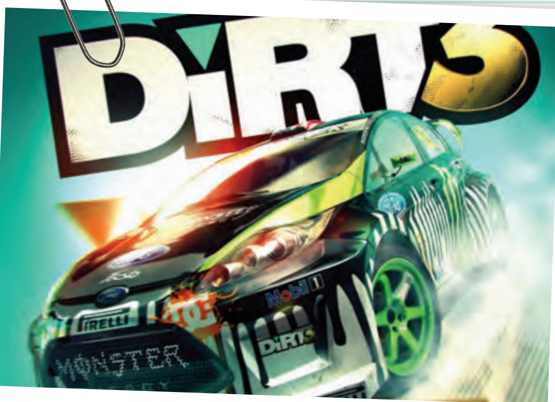
Forza 4 tabiri caizse "efendi" bir oyun, yani bir yerde yarış sınırları belli. Biraz adrenalin, biraz kaos arayanların durağı ise bu sene DIRT 3 oldu. 2009'da çıkan DIRT 2 de harikaydı ve DIRT 3'ün kötü olmasına zaten imkân yoktu. Fakat beklentilerimi bile aştı oyun. Bir yarış oyununda böylesi bir kişiselleştirme özelliği görmek göz yaşartıcıydı. Müzikleri kulak pası söküyordu. Hem amatörleri yormayacak hem de iddialı oyuncuları terletecek parkurlara sahipti. Offline ve online modlarıyla da hem single hem multi açısından uzun soluklu bir deneyim sunuyordu. Ama gelin görün ki bu saydıklarımızın çoğunun olması gereken F1 2011, seneyi pek de hızlı geçiremedi. Kötü bir oyun değildi ama adrenalin sıkıntısı çekiyordu. Hem heyecan hem yenilik açısından hem de başında harcanacak zaman bakımından F1 2011 ilk beşe giremedi bu sene. Sadece gediklileri tarafından oynandı. Ayrıca ben oynayanları bir yerde anlıyorum da, F1 izleyicisini hiç anlayamıyorum hâlâ arkadaş!

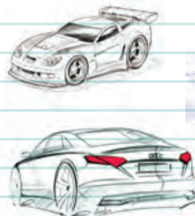
Hızlı gitmek, drift yapmak, saniyelik heyecanlar falan güzel şeyler ama unutmayalım ki biz buralara Destruction Derby'den, Twisted Metal'den geldik! Yenmek kadar, ezmek, duvara toslatmak, gerektiğinde patlatmak da var kanımızda. MotorStorm'u da bu yüzden seviyorum. Müthiş bir serbestliğe sahip oyun. MotorStorm: Apocalypse PS3 sahiplerinin hem Burnout açlığını giderdi bu sene hem de daha sıcak yarışlara vesile oldu. Hikâyesi de cuk otursa efsane olacaktı ki direkten döndü! Direkten dönmeyen, planlandığı gibi başarıya koşan bir diğer yarış oyunu da TrackMania 2: Canyon oldu. İlk oyun zaten her tür rekoru kırmıştı, Canyon ise ilk oyunu da geride bırakıyordu hem teknik açıdan hem de bağımlılık yapıcı özellikleriyle. Süre bakımından oyuncunun kendisiyle yarışmasını sağlayan Canyon, bu sayfada bahsettiğimiz diğer tüm yarış oyunlarından daha fazla tiryalik yapıyor, dikkat çekmek isterim, altını çizer kırmızıya boyarım!

Aşağıdaki listeye Need for Speed: The Run son düzlükteki atağıyla giriş yaptı. Shift 2: Unleashed'i de sevmiştik ama The Run'daki uzun yol macerası havasını daha etkileyici bulduk doğrusu. Shif 2 için üzgün değiliz, siz de olmayın! **-Volkan**

Yılın Spor Oyunları
- ★ **Forza Motorsport 4**
- ★ Dirt 3
- ★ Motorstorm: Apocalypse
- ★ Trackmania 2: Canyon
- ★ NFS: The Run

Bu yıl Burnout'tan pek haber çıkmadı. Bildiğimiz tek şey 2012'de iPhone için Burnout Crash!'in çıkacağı.







Strateji

Seneye daha çok çalış, daha çok düşün

Merak ediyorum 2010'u hatırlıyor musunuz acaba? Hani hem Civilization hem de Starcraft'ın yeni oyunlarıyla bizi mest ettiği sene. Strateji sevenler için zor bulunur bir seneydi ama biz yeterince takdir etmemişiz demek ki 2011'de Noel Baba unuttu bizi. Pek az sürpriz, pek çok hayal kırıklığıyla dolu bir sene sonunda sevgili türümüz yılın oyunu ödülüne tek bir aday bile sokamadı. Daha geçen sene kapmamış mıydık ödülü yahu?



Total War serisinin ilk oyunu Shogun'ın yarattığı etkiyle kıyaslanamaz elbette ama Shogun 2 de bizi epey oyaladı.

Benim için en büyük hayal kırıklığı Might & Magic Heroes VI oldu. Bu oyunun gerçekten iyi olacağına o kadar emindim ki. Sağlam hikâye, gelişmiş oynanış, şahane grafikler… Yanıldığımı da söyleyemem çünkü beklediklerim gerçek çıktı. Sanırım "ters köşeye yatmak" deyişi daha doğru olur hayal kırıklığımı anlatmak için. Çünkü tüm güzelliklerinin yanında oyunun senaryo ve haritaları öyle anlamsızcasına uzundu ki heyecanla başlayan bu aşk ağır ağır Çin işkencesine döndü. Onlarca saatimi harcayıp ilk senaryoyu bitirdiğimde pes ettim, aynı şeyleri yapıp durmaktan sıkılmıştım. Halen merak ediyorum düşman kesilen kardeşlerin hikâyesi nasıl bitti... Eğer sonuna kadar sabredebilmiş olanlar varsa spoiler yapsınlar lütfen, çünkü bir 300 saat daha oynayasım yok. Eh be Heroes'um yılın oyunu olmalıydın sen, nasıl yaptın böyle bir hatayı?

Yılın tek ve en tatlı sürprizi Frozen Synapse'dı. Strateji türünde nadiren bağımsız oyun çıkar ve bu kadar iyi olanını hatırlamıyorum. Neon grafiklerle tepeden oynanan Counter-Strike gibi garip bir oyundu bu. Pek çok bağımsız oyun gibi içeriğinin zayıf olması dışında bir eksiği de yoktu. Ama biz strateji severler büyük ve zengininden seviyoruz oyunumuzu işte. Zaten o yüzden bağımsız yapımcılar çalışmıyor bize ya...

Başka bir hayal kırıklığı da From Dust oldu. Another World ve Heart of Darkness gibi klasiklerin yapımcısı Eric Chahi'den bugüne dek oynadıklarımızdan çok farklı bir oyun olarak geldi From Dust. Ve aynen öyle de gitti. Strateji türüne yeni bir ruh kazandırması hayallerimize karşılık verdiği tat iyi bir bağımsız oyundan fazlası değildi. Bir parça aklımızda kaldıysa da bu yılın kıtlığının da etkisi vardı şüphesiz.

Yılın en sağlam oyunlarından biri kuşkusuz Anno 2070'di. Şehir yapma oyunlarının altın çağı geçeli yıllar olsa da Blue Byte bıkmadan usanmadan türü hayatta tutmaya çalışıyor. Bu sefer de geleceğe gidip kaynakları tükenmekte ve ölmekte olan bir dünyada hayatta kalma mücadelesini konu etmişler. Üstelik endüstrileşme ve doğayı koruma arasında seçim yapmak durumunda kalan oyuncu için bir parça sosyal mesaj da işlemişler. Ama bana sorarsanız yılın en korkak oyunu Anno. Blue Byte'ın artık seriye ciddi bir yenilik getirmek zorunda olduğunu fark ettiği çok açık. Ama bunu tamamen gelecekte geçen bir oyun yaparak, yani temayı değiştirerek ama yıllardır ustalaştıkları oyun mekaniklerine dokunmayarak yapmışlar. Sonuç düzgün çalışan ve yeni gözüken bir oyun. Ama bana yaşlı bir kadına bolca makyaj yapmışlar gibi geliyor. Keşke oyun o tahtaları gıcırdayan eski çağlarda kalsaydı da oynanışta devrimci bir şeyler görseydik.

Bu sene de Noel Baba'nın gazabına uğrayacağız korkarım çünkü amansızca eleştirdiğim bu dört oyun da iyi oyunlardı. Ama yılın oyunu tartışmasının yanına yaklaşamadılar çünkü hepsinin çok ciddi aksayan yanları vardı. Ama Total War:Shogun 2 öyle mi? Creative Assembly kusursuz oyun yapmayı gerçekten biliyor ve kuralları kendi koydukları küçük türlerinde öylesine ustalar, herkesten öylesine ilerideler ki çok da fazla zorlamalarına gerek kalmıyor. Sonuç harika bir strateji oyunu, dört dörtlük bir yapım, kesinlikle yılın en iyi strateji oyunu. Ama merak ediyorum Anno için çalan çanlar Total War'u ne zaman ziyaret edecek? Bugüne dek adım adım geliştirerek geldiği yolda Creative Assembly ne zaman zıplamak zorunda kalacak? **-Tuğbek**

Yılın Strateji Oyunları

- **Shogun 2: Total War**
- Frozen Synapse
- Might & Magic Heroes 6
- Anno
- From Dust

Yılın Kumpanyası

Oyunları bu kadar sevip de oyun firmalarına gıcık oluşumuz kendi gıcıklığımızdan mıdır bilinmez ama bu sene büyük oyun yayıncılarından birini olsun takdir etmeyi başardık. Hepsi bekleneni veremese de bu sene yayınladıkları dört oyunun üçü yeni fikri mülklerdi. İş yapan serilerin arkasına saklanıp süt sağmadılar bütün sene. Bütün oyunları yıllarca üzerinde çalışılmış emek verilmiş işlerdi, laf olsun diye oyun yapmadılar. Kendilerini Facebook ve iPhone oyunlarının yüksek dalgalarına kaptırmadılar. Tüm firmalar içinde iletişimini, pazarlamasını oyuncu dilinde yapan, içimizdeki çocuğa seslenen bir onlar kaldı. Fuar standlarındaki maketlere, ejder duvarlarına, zombilere, hasta olduk. Ve yılın tartışmasız en iyi oyununu verdiler bize. Sen çok yaşa Bethesda, bozma bu çizgini ne olur.









Modern Warfare 3 ve BF3 için girişilen kavga iyiden iyiye PES-FIFA muhabbetine döndü.



FPS

Önce o silahı indir!

Aman Allahııım! Nedir biz oyuncuların başındaki bu "fanboyluk" belası? Bu yıl FPS camiasında çıkan kavga gürültünün bir benzeri ancak bizim (ve G. Kore'nin) meclisimizde çıkabilirdi herhalde. Battlefield 3 mü daha iyiydi, Modern Warfare 3 mü? Ne fark ederdi? İkisinin de çok iyi yaptıkları, fena olmadıkları ve çuvalladıkları yerler vardı. Her oyunun her şeyi mükemmel yapmasını beklemek enayiliği bir yana, bu kavgadan nemalanan EA ve Activision oldu, hatta kavgaları harlandırdılar bile.

Onlar yılın sonunda toz duman içinde kavga ededursun, yılın başlarında Türkiye'nin dört gözle beklediği bir oyun vardı: Crysis 2. O da tek başına bayağı toz duman kaldırmayı başardı ha… Vay efendim, neredeymiş orman bölümleri? Düşmanın yapay zekâsı neden böyleymiş? Grafikler çamur gibiymiş… "Efendiler, ağalar, kendinize gelin" derler adama yahu! Crysis 2'deki grafikleri Battlefield 3 hariç, hangi yeni nesil FPS kotarabildi? Her çatışmaya dilediğiniz gibi yaklaşabilme ve her yaklaşımdan ayrı ayrı zevkli anlar yaşayabilme imkanını hangi oyun sundu? Hem tek kişilik, hem multiplayer'da gayet düzgün çalışan kaç tane FPS vardı bu yıl? Ama yok, bir türlü yaranamadı bu güzelim oyun. Prophet'ın Türkçe sesine bile taktık biz "çokbilmiş" Türk oyuncular.

Neyse ki dertsiz tasasız, internetlerde kimseye laf yetiştirme derdinde olmadan gelen oyunlarımız da vardı bu sene. İkisi de sadece PlayStation 3'e gelmişti, ne şanstır ki. Yılın başlarında çıkan Killzone 3, gayet güzel bir Türkçe seslendirmenin üstüne insanı içine çeken üç boyutlu görüntü teknolojisini ve gayet güzel çalışan Move desteğini ekleyince PS3 sahibi konsolcuların gözdesi oluverdi. Ah dedik ama, keşke hikâyeyi biraz daha elle tutulur şekilde işleseydiniz. Önceki oyunun unutulmaz sonundan sonra "drank" diye bitmesi de hiç hoş olmamıştı doğrusu.

Resistance 3 ise en sessiz sedasız gelen ama tek kişilik oynanışıyla öncüllerinin çok ötesine geçmeyi başaran yegane oyundu. Özellikle bazı kısımları, Half-Life 2'nin unutulmaz bölümleriyle bayağı bir benzerlik taşıyordu. Ama çok da kendine has bir oyundu R3, özellikle de geliştirilebilir silahları ve tek kişilik senaryoda olmayan birçok özelliği kullanabildiğiniz multiplayer maçlarıyla göz dolduruyordu.

Ama dedik ya, kızılca kıyameti beklerken oynadığımız oyunlardı bunlar. Kıyametin bir yarısı olan Modern Warfare 3, beş yıl öncesine kadar her yıl çıkan bir FIFA, bir NFS ne kadar yenilikçi olabiliyorsa, o kadar yenilikle geldi. Lakin Soap McTavish ve Cpt. Price'ın hikâyesini tamamlayan tek kişilik senaryosu kısa olmasına rağmen sevildi, co-op bölümleri delicesine oynandı, Survival boş zamanlarını sünger gibi emdi oyuncuların. En az yenilikle gelen ama en önemli kısım olan multiplayer bile milyonlarca oyuncu tarafından "tüm gecelerimi sana adadım" adlı şarkıyla karşılandı. Tüm zamanların "en hızlı para kazandıran" oyunu payesini alarak, yılda bir yenisinin çıkmasını garantiledi.

Ama bu yıl bizim gecemizi, gündüzümüzü, namluda kalan son mermimizi harcadığımız en iyi FPS Battlefield 3 oluyor. "Bana ne, bana ne, Ben de Call of Duty gibi olucam!" diyerek eklenmiş son derecede "borusal" düzlükte devam eden tek kişilik senaryo modunu bile severek oynadık. O çıldırtan helikopterli co-op bölümünde saatlerimizi harcadık. Multiplayer ise, eh, biz hâlâ o savaş alanında bir yerlerdeyiz. Kah elimizde bir kaynak makinası tank paleti tamir ediyoruz, kah Skorsky'den Skorsky'ye atlarken şarjör değiştirebiliyor muyuz onu deniyoruz. Değişmeyen tek şey, BF3'ün oyuncusuna sağladığı serbestlik oluyor ve bu savaş alanında eğlence hiç bitmiyor. Hiç bitmiyor. **-Sinan**



Killzone 3'ün üç boyutlu görüntü desteği bir nevi pilot uygulama gibiydi. Sonuçları iyi olunca bu teknoloji de oyunlardaki rüştünü ispatlamış oldu.

Yılın FPS Oyunları

- ★ **Battlefield 3**
- ★ Killzone 3
- ★ Resistance 3
- ★ Modern Warfare 3
- ★ Crysis 2

Braiiinzzz

Pek çok kişi "lem bunun fragmanıyla alâkası yok" dese de, Dead Island bir şekilde kalplerimizi kazanmayı başardı. Bugüne kadarki zombi oyunları arasında cidden "hayatta kalma" mantığını en başarıyla işleten oyundu. Koca haritalar içinde bin bir türlü garabetle, bulup buluşturduğunuz alet edevatla canınızı kurtarmaya çalışmak gayet eğlenceliydi. Bir de yanınıza iki üç kişi alınca tadından yenmez oluyordu. Ah, keşke bir parça da öykü anlatımı olaydı...

Yılın Oyunu

Bu seçim sırasında hiçbir editöre zarar verilmemiştir




Küsmedin di mi Nate?

2011'de yılın oyununu seçmek hem öyle kolay, ama hem de öyle zor oldu ki... Birbirinden muhteşem oyunların çıktığı bir yıldı bu, hatta 2007'den sonra bizden en fazla 9.0 üstü not alan oyun bu yıl geldi diyebiliriz. O yüzden, yılın oyunu payesine ulaşmaya çabalayan oyunların sayısında bir patlama oldu.
Zor olan, bunların arasından birini "En İyi" olarak seçebilmekti.

Her zaman için yılın başından ortasına kadar çıkan oyunlar bu sıralamada biraz daha şanssızdır. Oyuncunun üstünde bıraktığı izlenim, yıl sonunda çıkan muhteşem oyunlar nedeniyle silinip gider. Bu yüzden itinayla yıl sonu furyasından önce çıkma "cesaretini" gösteren oyunları kayırdık :) Yok canım, şaka diyorum, hiçbir oyunu kayırmadık, hepsini eşit şekilde değerlendirdik.

Bariz bir şekilde birinciliğe oynayan oyunların haricinde, kendi alanında tabuları yıkan, çıtayı yükselten şahane oyunlar vardı bu sene. Mesela Mortal Kombat dövüş oyunları alanında eşi benzeri olmayan bir içerik zenginliğiyle bizi 6 aydır oyalamayı başarıyor. Dövüşlerdeki tokluk hissini verebilen bir başka kavga dövüş oyunu olmadı henüz. Volkan'ın uçurduğu uzuvlarımızın haddi hesabı yok, ama olsun. Uçan uzuvlar demişken, Gears of War 3 ile korkunç yaratıkları hacamat etme konusunda bayağı bir doyduk. Multi oyunlarda kartondan benzerlerimizi dikmek gibi ilginç mekanikleriyle, üçlemenin en iyi oyunu olarak hafızalarımıza kazındı.

Deus Ex Human Revolution yaz sıcağında bizi başına kilitledi. O nasıl bir hikâyeydi, nasıl 10 yıl öncesinin oyununu bir şekilde günümüze getirebilmeyi başarmıştı Eidos. Ah bir de o finali daha düzgün olaydı, fena mı olurdu?

Nintendo severlerin dört gözle beklediği Legend of Zelda: Skyward Sword de bu yıl tepemize düştü. Wii'nin ömrünün son demlerinde bu kadar muhteşem bir oyunla taçlanması çok anlamlı olmuştu.
Tabii Modern Warfare 3 ile kapışacağım diye fazla zorlanmış bir tek kişilik senaryo ile gelen Battlefield 3 de zirveye koşturdu, hemen yanında eşi benzeri olmayan bir tek kişilik senaryosuyla ağzımızın suyunu akıtan Uncharted 3 ile atışa atışa. Öncekinin multiplayer'ı ise tam bir efsane olmuşken, U3'ün multiplayer'ı biraz zayıf kalmıştı. Eee, her güzelin bir kusuru yok muydu zaten?

Elbette vardı… Yoksa, bazılarının yok muydu ki? Yılın başlarında çıktığı için sesini duyurmakta güçlük çekeceğini düşündüğümüz Portal 2 tam bir efsane oldu. Muhteşem tek kişilik senaryosu, unutulmaz Wheatley karakteri ve benzersiz co-op bölümleriyle "hiç bitmese, hayat bayram olsa!" diyerek oynadık. Ne yazık ki bitti.

Biz hayatın bayram olmasını beklerken Batman Arkham City geliverdi şehrin çürümüş ara sokaklarından süzülerek, bir gece vakti (Dramatizasyon: 0). Tek bir oyuna ve nispeten dar bir alana ne kadar içerik sığdırılabileceği konusunda 101 dersi olabilecek kadar yoğundu Batman. Sonuyla da uzun süre kendinden konuşturdu, sürekli eklenen yeni challenge bölümleriyle de.

Ama yılın en şanssız oyunundan bahsetmekten daha fazla kaçınamayacağız: The Witcher 2. Muhteşem grafikleri, olgun ve yetişkinlere özgü hikâyesi, oynanışı ve şu "konsolizasyon" zamanında yapımcı CD Project'in PC oyuncularını sevindirmek adına elinden geleni ardına koymamasıyla bir efsane haline geldi kısa sürede. Ve belki de yılın oyunu olabilecekti.

Ama son anda, dizine bir ok yedi.

Skyrim'in elindeki "Blaxis'in Excuisite Glass Bow"undan çıkmıştı o ok. Ofiste 10 kişinin aynı anda 40-50'şer saat oynayıp da birbiriyle tutan ancak 2-3 saatlik muhabbet malzeme çıkarabildiği, oyun ötesi bir oyundu Skyrim. Çıktıktan 45 gün sonra, oyun kıtlığının başladığını hissetmememizi sağlayacak kadar dolu, insanı sabah saat 4'ten önce yatırmayan, başka oyun oynatmayan, başka bir şey düşündürmeyen bir oyundu Skyrim.

Artık içimizi bayan "diz ve ok" esprisini başlatan, ama onu yapmaya hiç gerek duymayan yegane oyundu bu yıl Skyrim. **-Sinan**

Yılın Oyunları

- ★ **TES V: Skyrim**
- ★ Uncharted 3
- ★ Batman: Arkham City
- ★ Witcher 2
- ★ Battlefield 3

Ne Zeynep'miş Beah!

Ne Ezio, ne Lydia, bu yılın oyun karakteri Zeynep'tir arkadaş! "Zeynep mi? Hangi Zeynep?" dediğinizi duyar gibi oluyorum. Şöyle anlatayım: "Zeynep, gel kızım buraya!", "Bak pazardan ne aldım", "Aaa, nereden buldun bunu?" gibi neş'e dolu diyaloglarıyla, Assassin's Creed Revelations'ın baş kahramanı o oldu bizim için. Zeynep sultan, sen çok yaşa!


Sen misin lan o Zeynep?!

































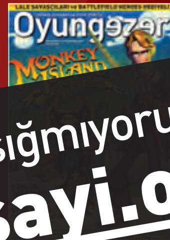


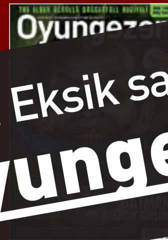














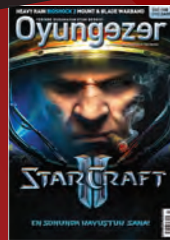



Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







































inceleme

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Eski Cumhuriyetin Size Anlatacak Bir Hikâyesi Var (SF 44)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **105. sayfaya** davet ediyoruz.



TRINE 2

BU SAYFALARI ELLERİNİZİ KULLANMADAN ÇEVİREBİLİYORSANIZ, YETERİNCE TRINE OYNAMIŞSINIZ DEMEKTİR -VOLKAN TURAN

"BİR HIRSIZ, BİR BÜYÜCÜ ve bir de şövalye birleşip kötülüklere karşı amansız bir savaşa koyulmuş" şeklinde bir cümlenin arkasından ya bir Karadeniz fıkrası ya da hayal gücü yüksek bir oyun çıkar. Eminim fıkrası da vardır ama benim ilgimi daha çok çeken kısmı 2009'da çıkan *Trine*'a ait. Fiziği olan bir çevre ve zekice yaratılmış bulmacalar, aynı anda üç karakter kullanımı gibi özellikler Trine'ı eşsiz yapmıyordu ama 90'ların başında çıkmış *The Lost Viking*'in parmaklarımızda bıraktığı izi hatırlatıyor, keyfimizi yerine getiriyordu. Zaten benim için Blizzard (Silicion & Synapse) demek *The Lost Viking* demektir. Geri kalanlar sizin olabilir...

ZATEN GÜZELDİ, ARTIK DAHA DA GÜZEL!
Trine 2, ilk oyunun taşıdığı bayrağı hakkını vererek devralıyor. Büyücü Amadeus, hırsız Zoya ve şövalye Pontius, Trine tarafından tekrar "bir araya" getiriliyor. Ateş topu büyüsünü öğrenmekten yorulmuş Amadeus, odasının içerisine dolan Trine ışığıyla kendinisi dışarıya atıyor, Pontius'la karşılaşıyor derken Zoya'nın da kadroya katılmasıyla ikinci oyun hızla başlamış oluyor.

Finlandiyalı bağımsız oyun yapımcısı Frozenbyte'ın son harikası olan *Trine 2*'de "soldan sağa doğru" ilerlemeye devam ediyoruz. Orklarla, aklını yemiş kraliçelerle, dev yaratıklarla, cadılarla uğraşmanın haricinde bol bol da platform tabanlı bulmaya takılacağız oyun boyunca. Fakat bu konuda ilk oyunun bir adım ötesine geçiyor *Trine 2*. İlk oyunda daha çok platform yetenekleriniz sınanırken bu sefer ağırlık mekan bazlı bulmacalara kaymış.

1-2-3 tuşlarına atanmış üç karakterinizi istediğiniz anda oyuna sokabiliyor ve her birinin özelliğinden faydalanarak önünüzdeki engeli aşabiliyorsunuz. Amadeus'un saldırma yeteneği yok (öğrenemedi gitti şu adam ateş topu atmayı!) ama onun yerine üç tane küp veya köprü niyetine platform yaratabiliyor. Hareket edebilen her şeyi kıpırdatıp durdurabiliyor. Buna düşmanlar da dahil tabii. Bir orku alın ve uçurumdan aşağıya veya bir yaratığın önüne atın, bu kadar basit. Zoya ise neredeyse ekranın bir ucundan diğerine uzanabilen ipine tutunarak uzun mesafeleri hızla aşabiliyor. Ne kadar gererseniz o kadar etkili olan bir de ok yeteneği var. Sadece düşmanları değil, bazı kapıları da oklarınızla delik deşik edebiliyorsunuz. Pontius ise ailenin kaba çocuğu. Dev kılıcı ve çekiciyle tüm düşmanları haşat edebildiği gibi, kırılması gereken duvarları da un ufak edebiliyor. Kalkanı sayesinde zehir toplarından, alevlerden ve türlü türlü tuzaklardan kendisini koruyabiliyor. Korumakla da kalmayıp bunları geri püskürterek kendine yol açabiliyor veya ulaşılması imkansız yerlere yerleştirilmiş iksirleri vurarak önüne düşürebiliyor. Kaba saba ve tombiş biri olsa da gördüğünüz gibi oldukça işe yarıyor Pontius, aynı ben!

Önünüze çıkan her engelin tek bir çözümü yok, pek çok yoldan hangisini kullanacağınıza siz karar veriyorsunuz. Bazısı kısa yoldan soru-

Ben Olsam

Trine 2'nin bir eksiği varsa, o da hikâyedir. Ben olsam bu kısma biraz daha önem verirdim. Bir de online için oynanabilir farklı karakterler koyardım. DLC'ler ile oyunu aylarca desteklerdim. Harita editörü yapıp kullanıcılara kendi bölümlerini tasarlatırdım. 2016'nın baharında falan yapımını bitirmiş olurdum hemen hemen.


"-... Sonra çektim çakımı, sapladım aslana, serdim yere! -Atma Ziyaaaa!"

PC

PS3

360

Mac


Tohumlar fidana, fidanlar ağaca, ağaçlar ormana... Çok güzel oyun bu, hisleniyorum!

Online İpuçları

Trine 2'nin online modunda, oyunda ev sahibi kimse, onun karakterlerinin offline sırasında edindiği güçlere sahip oluyorsunuz. Yani eğer offline oyuna yeni başlamış birinin online oyununa dahil olursanız gayet çelimsiz kalabilirsiniz ekipçe. Tam tersinde ise tüm güçler oyuna dahil olur. Bu arada, oyunu bitirmiş birinin oyununa denk gelirseniz, ve onunla oynadıktan sonra çıkarken oyunu kaydederseniz tüm bölümlerin size de açıldığını göreceksiniz. Böyle bir şeyi niye isteyesiniz bilmiyorum ama ola ki aniden son bölüme geçmek gibi bir hevesiniz varsa bu bilgi de işinize yarayabilir.

nunuzu çözüyor olsa da karşısında daha zor ama garanti bir alternatif olunca ister istemez bir durup düşünüyorsunuz. Önünüzdeki dev boşluktan Zoya'nın ipini kullanarak geçebilirsiniz ama sallanıp o platform üzerine cuk diye atlamak biraz riskli. Amadeus ile o platforma köprü kurmak biraz zor ama kurabildiniz mi aşağı düşme riskiniz yok. Pontius mu? Aman salla onu... Oyun boyunca durmadan bu tip durumlarla karşılaşacaksınız ve bana inanın, çok az platform oyununda bu kadar zekice tasarlanmış bulmacalar gördünüz. Anlaması zevkli, çözmesi zevkli, aşması ayrı zevkli.

Oynadıkça daha fazla takdir ediyor insan ama bulmacaların dışında bir konu daha var ki, Frozenbyte asıl bunun için madalyayı hak ediyor.

GÖZÜNDEKİ YANSIMAYI GÖRDÜN MÜ?

Grafikler, animasyonlar, ışıklandırmalar, renk paletleri... Gözünüzün göreceği her şey *Trine 2*'de muhteşem. Bakın muhteşem göreceli bir kavram, ama *Trine 2*'de değil! Bir platform oyununda bu kadar canlısını, bu kadar detaylısını ve az tekrara düşenini hiç görmediniz. Bölüm sayısı 10'dan fazla ve her biri ayrı bir temaya sahip. Kimisinde ormandasınız, kimisinde yer altında, kimisinde kalede, kimisinde su altında... Nerede olursanız olun, gördüğünüz her "katmana" şaşırıyor ve bir o kadar da hayran kalıyorsunuz. Klasik bir "yürümeli" oyunda olmayacak kadar derinlik var *Trine 2*'de. Yani şu oyun sabit kamera açısında değil de izometrik bir 3B olsaymış zevkten çıldırabilirmişiz! Her bölüme ait atmosfer de son derece etkileyici. Tekinsiz bir ormanda Pontius'un kılıcının arkasına saklanmak, alevler fışkıran başka bir bölümde aşağı bakmadan Zoya'nın ipine tutunmak ve ter dökmek inanılmaz zevkli. Dinamik ışıklandırmanın ve ambians müziklerinin bir platform oyununda bu kadar önemli olacağını hiç düşünmemiştim doğrusu.

Geçen ay *Rayman Origins*'te de buna benzer şeyler söylediğimi hatırladım bir anda. Temaya ait malzemelerde ellerinden gelenin en iyisi ortaya koyan bu iki platform oyununu birbirinden ayıran en temel özellik ise online taraf. *Trine 2* yerel ağdan da, online sunucular üzerinden de rahatça oynanıyor. Az önce tek başınıza geçmeye çalıştığınız bölümleri böylece üç kişi (aynı anda, aynı ekranda) birlikte tamamlayabilirsiniz. Üç elden oynayınca bölümleri daha hızlı geçiyorsunuz haliyle ama bir yandan da orklar nüfus patlaması yaşadığı için hâlâ yapacak işiniz oluyor. Bir bulmacanın çözülmesi için illa ki "size" ihtiyaç duyuluyorsa kendinizi önemli hissediyor ve "arkadaşlar bir dakika, ben şimdi şuraya bir köprü inşa edeyim öhö öhö" şeklinde havanızı atıyorsunuz. Ama sonraki bölümde de ekranı basan



yaratıklardan kaçan bir Pontius görürseniz gücenmeyin!

2011'İN EN İYİSİ Mİ?

Trine 2'nin bir hikâye eksikliği var, kabul ediyorum. Bölümleri "hikâyenin devamında neler olacak ya, çok merak ediyorum" diye diye oynamıyorsunuz. Başlıca derdiniz oynamanın zevkini çıkarmak ve bu sırada mümkün olduğunca çok iksiri toplamak, kasaları açmak oluyor. Ama bu durum hikâyenin eksikliğini hissettirmeyecek kadar bağlıyor insanı. Her karakter topladığı iksir ölçüsünde seviye atlıyor, böylece yeni özel güçlere ulaşıyor. Yanan bir ok atabilirsiniz, çekicinizi fırlatabilirsiniz, daha fazla köprü çekebilirsin vs. Daha fazla iksire ulaşmanın yoluysa, en alakasız ve kazık platformlara bir yolunu bulup gitmekten geçiyor. İşte bu noktada oyun "ustalara" selam çakıyor çünkü diğerleri için bu iksirleri toplama ihtimali imkansıza yakın.

Oyunun ikinci yarısından itibaren patikalar ikiye ayrılmaya başlıyor. Hangisi asıl yol, hangisi bonuslara gidiyor bilmiyorsunuz. Bazılarından geriye dönüş olsa da (olsa bile zor) çoğunda arkanızdan bir kapı kapanıyor. "Haydee gitti onca iksir" diye içinizdeki açgözlü ağlıyor. İki yol aynı yere çıksa bile, birisinde daha fazla bonus var sonuçta! Ama hangisinde? İşte bu merak sayesinde oyununuzun ömrü de uzuyor. Orta zorluk seviyesinde oyuna başlayın, bitirin, sonra online'a atlayın, eliniz hızlanınca da zorluk seviyesini artırın derim ben. Başında kaç saatinizi tüketirseniz tüketin, ne kadar tekrar etmeniz gerekirse gereksin, *Trine 2*'den alacağınız keyif değişmeyecek. 2011'in platform oyunları dahilinde, bundan iyisini görmedi şu gözler.


Her an her yerden bir şeyler çıkıp kadraja giriyor. Bu diyarın ahtapotları da bir acayip zaten!

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Frozenbyte → **Dağıtım:** Atlus → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 14.99$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** trine2.com/site/

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Bir tablo estetiğinde grafikler ✔ Zekice hazırlanmış bulmacalar ✔ Harika fizik motoru ✔ Online co-op ✖ Kıyıya köşeye takılmalar ✖ Yapay zekâ sorunları ✖ İlgi çekmeyen hikâye

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

2012'de çıkacak olan platform oyunlarının işi artık daha zor!

9,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

PC

ANNO 2070

DRM YOK, DRAM YOK

Anno 2070, Ubisoft'un DRM felaketini gerektirmemesiyle bir artı puan kaptı benden. Çevrimdışı oynarsanız günlük görevler ve dünyada oluşan günlük olaylardan mahrum kalıyorsunuz. Tesadüfi dünya olayları üç görevde bir gelen mini senaryo görevleri. Bunlar normal senaryo görevleri gibi oynanmakla beraber siz online'ken devreye giriyor ve birkaç haftada bir yenileniyor. Böylece oyunculara sopa göstererek değil ödüllerle orijinal oyuna çekiyor Ubisoft. Geç gelen ama akıllıca bir karar.

YÜZ YILLAR BELLİ ALIŞKANLIKLARI DEĞİŞTİREMİYOR -GÖKER NURBEYLER

Yazıma başlarken öncelikle hepinizin 2012 Anno'sunu kutlar, gönlünüzce geçecek mutlu bir Anno dilerim. *Anno 1503*, *Gothic*'le beraber Level'daki ilk iki yazımdan biriydi. Bu nedenle her yeni Anno farklı duygular uyandırır bende. Aradan yüz yıllar geçse bile bu durumun değişmeyeceğine artık eminim zira seri bu oyunuyla günümüzden 58 sene ilerisine kadar ulaştı ve bende tık yok. İşin ilginç tarafıysa yeni oyunun *Anno 1404*'ten tam 666 sene sonrasını ele alması.

ANNO'NU DA AL GEL

Çok da uzağımızda olmayan 2070 yılında, korkulan gerçekleşmiş, iklimsel değişimler buzulları eritmiştir. Kıyı şehirleri sular altında kalırken sınırlar ve dünya siyaseti önemli ölçüde değişmiştir. Dünya güçleri üç ana politik birlik altında toplanmış, bu halde bile birbirlerini yemeye devam etmektedirler. Bunlardan ilki olan Eden Initiative (Eco), insanlığın çevreye yaptığı azabı azaltarak çevre kirliliğini durdurmak ve bu şekilde yaşamın sürekliliğini sağlayacak bir sistem üzerine kurulu. Diğer birlik Global Trust (Tycoon) battı balık yan gider (sinked fish goes sideways -kabul ediyorum benim uydurmam bu-) politikasıyla sanayi gelişimine ve yeni icatlara yönelmiş durumda. Ama bu fraksiyonlar için birbirinin düşmanı değil, rakibi desek daha doğru olur. Sadece çok büyük çıkar çatışmaları yaşanırsa bu bir savaş nedeni oluyor. Örneğin Tycoon ile oynarken çevreyi önemsemeyip yeri göğü inşaat yaptığınızda, Eco'dan temiz su kaynaklarının korunmasıyla ilgili uyarı geliyor. Ve siz buna yeni sondaj kuleleriyle cevap verdiğinizde ipler kopuyor.

Taraflardaki binaların işleyişleri de oldukça farklı. Örneğin Eco rüzgar ve güneş enerjisini tercih ederken, Tycoon kömür veya atom gücüne başvuruyor. Ağır sanayi adaların çevre şartları için ağır sonuçlar doğuruyor. Eco için bu kabul edilemez bir durumken, Tycoon tüm vurdumduymazlığıyla bildiğini okuyor. Bu da tarafların oynanışları arasında önemli farklılıklara yol açıyor. Örneğin rüzgar enerjisi sağlayan pervaneleri adaya yerleştirirken birbirinin etki alanına girmeyecek şekilde planlanması şart. Buna karşılık kömürden gelen enerjide böyle bir sıkıntı yok, tabii çevreyi bitirmesi dışında. En yüksek enerji atom reaktörleri tarafından sağlansa da bu teknoloji ciddi risklerle geliyor.

Oyun aslen bu iki fraksiyon arasında dönse de üçüncü fraksiyon olan Tech, yaşamı su altına taşımasıyla farklılaşıyor. Böylece su altı adacıklarında bir üretim sistemi kuruluyor. Bunlar arasında petrol sondajları, alg çiftlikleri, elmas ve altın madenleri var. Hayat su altına taşınmış olsa da oyun mantığı değişmiyor ama habitatın koşullarına uygun çözümler üretmek gerekiyor. Örneğin özel su altı savunma sistemleri gerekiyor. Sonuç olarak yine şehirler kuruyor, içine sığamıyor, kaynak ihtiyacından deliye dönüyor ve de soluğu en yakın adada alıyoruz. Bu arada geçen yüz yılların getirdiği kültür şokuyla kendimizi karbon, kerosen ve iletişim ağları ile sarılmış buluyoruz. Fakat insanoğlunun ihtiyaç listesi hiç değişmiyor; ada sakinleri başta sadece gıda ve barınma peşindeyken, zaman ilerledikçe bir bakıyorsunuz ki halk konser salonları, 3B görsel şovlar ve robotlar gibi lüks tüketim malzemeleri istiyorlar. Tabii ki bunları üretebilmek için adadan hammaddeleri topluyor, eğer yoksa çevre adalardan gemilerle getirtiyoruz.



ŞİMDİ BANA KAYBOLAN ANNO'LARIMI VERSELER

Strateji oyunu incelemelerinin vazgeçilmezi çok oyunculu mod değerlendirmeleridir. Fakat konu


Şu uçakları görünce aklıma Red Alert 2 zeplinleri geldi. Bunlar daha barışçıl ama, nispeten.

Aquanox'un kulaklarını çınlatmadık desem yalan olur.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sonsuz oyun modu ✔ Farklı oynanıştaki fraksiyonlar ✔ Birkaç fraksiyonu aynı anda yönetme ✔ Tesadüfi dünya olayları ✔ Yüksek tekrar oynanabilirlik ✔ Yapay zeka ✖ Kara savaşını aradık ✖ İngilizce sürüm seslendirmeleri daha iyi olabilirdi ✖ Arada bir online sistemden düşülebiliyor

Anno olunca sonsuz oyun modu ön plana çıkıyor. Bu modda üç fraksiyonu farklı adalarda aynı anda yönetebiliyorsunuz. Örneğin Eco'ya kurduğunuz şehirlerde çiftlikler ve güneş enerjisi kuleleri yaparak yavaş ama temiz bir şekilde kalkınırken, başka bir adada Tycoon ile kirli fakat oldukça etkili şekilde gelişebilirsiniz. En azından cennet gibi bir kıyıyı petrol sızıntısıyla batırana kadar. Sonsuz bir oyun başlattığınızda Anno uzmanı olsanız bile fraksiyon çekişmeleri yüzünden dağılabilirsiniz. Buna karşı E.V.E adındaki yapay zekâ (*C&C*'deki E.V.A'ya gönderme olsa gerek) elinizden tutarak yavaş yavaş sizi eğitiyor. Bunun yanı sıra 25 saatlik bir tutorial boyunca sizi ileri seviyeye taşıyor. Ana senaryoya başladığınız büyük adada devam ediyor ve takip eden görevlerde daha önce kurulan binalarla devam ediyorsunuz. Bu da bizleri her seferinde bir gemi ve merkezden oluşan kuruluşu tekrar tekrar oynama rutininden kurtarıyor.

Oyunun asıl güzel kısmı sonsuz oyun modunda üç tarafla dünyayı geleceğine sürüklemek olduğundan, tek kişilik senaryo oyuncuyu buraya hazırlayan 25 saatlik bir tutorial gibi hazırlanmış. 11 görev boyunca yeni denizaltı ve uçak gibi araçları ve deniz altındaki yapılarla yapay zekâ tarafından yönetilen birimleri kullanmayı öğreniyoruz. Oyun ilerledikçe yeni seviyeler ve onlara bağlı olarak yeni teknolojiler açılıyor ve bu sırada birden fazla fraksiyonu yönetiyorsanız işler karışabiliyor. Şöyle ki inşa menüsünde üç fraksiyonun bina seçeneklerini içeren üç harita bulunması nedeniyle bir süre sonra yanlışlıkla bir fraksiyona rakibin binalarından dikmeye başlıyoruz. Hele hele birden fazla fraksiyon aynı bölgeye yerleştiğinde, isyanlar başladığında izleyin komediyi. Örneğin bizim robot sever ahali, Tycoon'dan, Eco'nun çiçekli böcekli bir arazisine akademi kurmasını isteyebilir. Buna izin verdiğimizde Tech'ler sınıf atlıyor. İzin vermezsek de halk başkaldırıyor ve sonunda orayı terk ediyorlar. Bu durumda onların yapabileceği binalar seçeneklerden silinirken yeni gelenlerle aynı seviyeye gelinceye kadar kasmamız gerekiyor. Tersindeyse Eco ile papaz oluyoruz.

Ecos küfür etse heralde bu sahnede kulaklarımız feci çınlardı.

Su altı diyip geçmeyin. Malzeme zincirlei ve ticaret yolları yukarısı kadar canlı.

KAÇ ANNO GEÇTİ ARADAN, AYRI AYRI

Oyunun yapay zekâsını "orta şeker" diye tanımlayayım. Yapay zekânın ana amacı mümkün olduğunca diğer adalara erişmek, bu esnada da sizi rahatsız etmek. Bu amaçla sık sık vur-kaç yapıyor. Siz konteyner dolu gemileri geri çekip büyük armadalarla hücuma geçerken ticaretiniz yavaşlıyor. Düşman adalarındaki savunmasız madenleri uçaklarımızla yok ediyor ya da kendimize alıyoruz. Bunu yapmayı yapay zekâ da pek seviyor. Ta ki oraya bir uçaksavar yerleştirilene kadar. Anno 2070'in yol bulma sistemi de aynı türdeki birçok oyuna kıyasla çok düzgün. Aslına bakarsanız bunun arkasında, standart yer birimlerinin olmaması yatıyor. Koskoca denizde de izin verin kimse birbirine çarpmasın, takılmasın.

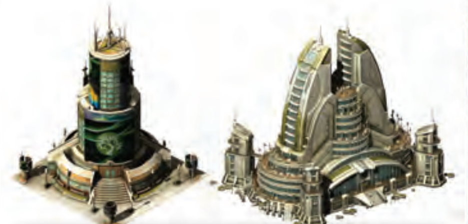
Deniz demişken sadece yüzeyde takılıyoruz sanmayın. Anno 2070'de fare tekerliğini çevirerek sualtı perspektifine geçiyoruz. Gemilerin su üstü ve altı modellemeleri çok hoş olmuş. Deniz savaşları son dönemlerde çıkan oyunlara kıyasla efektler açısından büyülemese de, tatmin edici seviyede. Siz su altına bakarken bir Skyhammer karayı alevler içinde bırakabiliyor. Allah'tan alev alev yanan bir petrol platformunu basit bir söndürme gemisiyle kontrol altına alabiliyoruz, en azından oyunda böyle. Fakat petrol sızıntıları güzel kıyımıza vurmaya başladıysa bir kirli su temizleme pompasına ihtiyacımız oluyor. Tabii bu tür durumlar için önceden hazırlıklı olmak lazım. Bu tip yapıları önceden araştırmak veya almak, bunun için de gerekli para ve/veya hammaddeleri toparlamak ve zor günler için bir kenara atmak şart. Bunun yanı sıra atom reaktörlerinin patlamasıyla geniş alanlı yangınlar ve salgın hastalıklar meydana geliyor. Bu olaylar sonrası adanın çevre şartları tam anlamıyla dibe vuruyor ve toparlanması zaman alıyor.

BURADA DA MI ITEM YA?!

Anno 2070'deki çeşitli item'lar bina masraflarını düşürüyor, etki alanlarını genişletiyor, gemileri daha güçlü hale getiriyor. Bu binalar arasında hastaneler, polis karakolları ve itfaiye merkezleri var ve item'ların etkisi ne kadar büyükse, araştırılması sırasında sorun çıkma ihtimali de o denli büyük oluyor. Örneğin bir söndürme cihazı üzerine çalışırken laboraturda yangın çıkma ihtimali kuvvetle muhtemel. Allah'tan bu çalışmalarda aldığınız riskler önceden bildiriliyor. Diğer yandan çok oyunculu modlarda tek kullanımlık item'lar rakiplere verilen zarardan egoistçe bir mutluluk sağlamaya yarıyor. Doğru item'ı doğru zamanda kullanmanın stratejik etkisi büyük. Özellikle de EMP bombaları ve kamuflajlar...

ANNO'LAR SONRA, YİNE ESKİSİ GİBİ

Tüm olumlu yanlarına rağmen kaynak toplamak ve inşa etmek üzerine kurulu bu tip oyunlara en çok Orta Çağ havasının yakıştığını, yakın geleceğin sorunlarıyla boğuşan bir Anno'nun pek de sarmadığını itiraf etmek gerekiyor. Diğer yandan 2070'de kara birimlerinin eksikliğini hissettim, düşman adalarına tanklarla da girebilmeyi isterdim açıkçası. Oyunun tutorial'ı başarılı ama etkileyici bir hikâyesi olsaydı rahat 1,0 puan daha eklerdim. Fakat Anno her zaman Anno. Oyun mekaniği, dev şehirleri, üretim zincirleri ve filoları ile sabreden herkesi kendine bağlayacağına şüphem yok. Elinizde çok sayıda iyi oyun birikmiş olabilir fakat onlar bittiğinde ve iyi bir strateji aradığınızda buraya geleceksiniz.



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Related Designs → **Dağıtım:** Ubisoft → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 90 TL → **Dijital İndirme:** Steam:50$
→ **Yaş Sınırı:** PEGI 18 → **Dahası İçin:** http://www.annofans.com/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Epeyden berisizi PC basına zincirleyecek bir strateji arıyorsanız doğru yerdesiniz.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



Evrenin Başka Köşelerinde De Yaşam Olduğuna Artık Eminiz

CAN ARABACI

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

KNİGHTS OF THE OLD REPUBLİC'İ OYNAMIŞ HERKES gibi biz de yıllardır şu oyunu bekliyorduk. Bioware *KotOR* DVO'su yapıyor söylentileri alıp başını yürüdüğünde nasıl da heyecanlandığımı dün gibi hatırlıyorum mesela. Duyurunun yapılacağı gün geri sayımı saat saat takip edip tam duyuru yapılacağı sırada dışarıda olduğum için cep telefonumdan oyunun sitesine girip neler olduğunu öğrenmeye çalışmıştım. Bu heyecanlı takip bir süre daha devam etti ama son zamanları pek de öyle değildi. Bioware'e olan inancım sarsıldı önce, sonra oyun hakkında söylenen olumsuz şeyler ve çıkış öncesi kendini gösteren sıkıntılar o çok merak edilen *The Old Republic* DVO'sunu bir anda burun kıvrılacak bir şeye dönüştürdü. Star Wars'a ait ne varsa takip eden, evinde ışın kılıçlarına özel köşe yapan, figürleriyle arkadaşlık eden Star Wars hayranlarını küstürmek kolay iş değil tabii, o yüzden de ayrı takdir etmek gerek Bioware'i. Neyse ki kendi adıma o küskünlük ancak oyunu deneme şansı bulana kadar sürdü. Ne de olsa karşımızdaki oyun Star Wars'un en güzel zaman aralığını, Old Republic dönemini konu alıyordu. Ve ben tekrar o döneme dönmek için yıllardır bekliyordum...

Oldukça sancılı başladı aslında *The Old Republic* maceramız, ama onun detayları başka yerde (bkz: Red Zone Çilesi). Ben size asıl macerayı anlatacağım burada. Oyun *Knights of the Old Republic* 1 ve 2'nin 300 yıl sonrasında açılış yapıyor. Revan ve Exile kayıplara karışmış, Sith İmparatorluğu o korkulan istilayı gerçekleştirip galaksinin yarısına yayılmış, ancak iki tarafın da ağır kayıplar verdiği savaşlar Coruscant Antlaşmasıyla sona ermiş durumda. Ancak iki taraf arasındaki barış o kadar kırılgan durumda ki çoktan çatırdamalar başlamış. İşte tam bu noktada savaşın hangi yanında yer alacağımıza karar vermemiz gerekiyor. Sith İmparatorunun galaksiyi fethetmesine yardım mı edeceğiz, yoksa onu durdurmak için elimizden geleni ardımıza koymama yemini mi edeceğiz?

Hangi tarafa katılırsanız katılın, seçebileceğiniz dörder sınıf var. Bu sınıflar İmparatorluk için Sith Warrior, Sith Inquisitor, Bounty Hunter ve Imperial Agent iken Cumhuriyet tarafı için de Jedi Knight, Jedi Consular, Trooper ve Smuggler'dan oluşuyor. İki taraftaki bu sınıfların birbirinin aynası olduğunu düşünürsek bir DVO için sadece dört sınıf seçeneği olması, aslında az görünüyor. Ancak bu dört sınıfın ardındaki asıl gizem, seçtiğiniz sınıfı 10. seviyeye çıkarttığınızda karşınıza çıkıyor: Advanced Class seçimi. 10. seviyeye ulaşıp da sizin tarafın uzaydaki donanmasına ayak bastığınız anda her sınıf için izlenebilecek iki ayrı yol açılıyor. Siz Jedi Knight mı açmıştınız? Sonsuza kadar Jedi Knight kalacak değilsiniz ya, Jedi Sentinel olup iki kılıç birden kullanmanın keyfine varabilir, verdiğiniz yüksek hasarlarla sunucunuzdaki grupların vazgeçilmez DPS'i olabilirsiniz. Ya da belki de tank olmak istersiniz ve Jedi Guardian'ı seçersiniz... O zaman da tek kılıç ve kalkan jeneratörünüzle düşmanlarınızı arkadaşlarınızdan uzak tutarsınız. >>



Karakter yaratma ekranı çeşitlilik açısından bir Skyrim olmasa da idare eder.

Legacy Adınızı Seçin!

Henüz tam olarak işlevsel hale gelmemiş olsa da oldukça hoş bir özelliği var The Old Republic'in: Legacy adınız. Karakterinizin hikâyesindeki ilk bölümü bitirdiğinizde, kendinize bir soyad seçme hakkı kazanacaksınız. Seçtiğiniz bu Legacy adı, o karakterinizin adının sonunda gururla taşıdığı bir soyad olmaktan öte, o sunucuda açtığınız tüm karakterlerin de soyadı olacak aynı zamanda (isterseniz Legacy adınızı göstermeyi komple kapatabileceğiniz ya da adınızın altında "The Goyun Legacy" gibisinden gösterebileceğiniz seçenekler de mevcut ayarlarda). Bir de Legacy adınızı seçtiğiniz anda normal kazandığınız tecrübeye ek olarak "Legacy tecrübesi" kazanmaya başlıyorsunuz ki bu da Legacy seviyenizi yükseltmeye yarıyor. "Yani?" diye sorarsanız, henüz oyunda aktif hale gelmediği için kimse bilmiyor, ama söylentiler düşük seviyeli karakterlerde de kullanabileceğimiz "perk"ler gibi çeşitli avantajlar olacağını fısıldıyor.

Hangi Irkı Seçsek?

GALACTIC REPUBLIC

Human
Miraluka
Mirialan
Twilek
Zabrak
Cyborg



SITH EMPIRE

Human
Rattattaki
Sith Pureblood
Twilek
Zabrak
Chiss
Cyborg




Sınıf görevlerinizin dışında gittiğiniz her gezegende, o gezegenin kaderini belirleyecek bir dizi görev de yapıyorsunuz.



Datacron Avına Çıkmak

Sizi bilmem, ama ben istem dışı olarak oynadığım her oyunda en ücra köşelere kadar bakan, her türlü gizlenmiş detayı bulmaya bayılan bir insanım. Buna rağmen, oyundaki Datacronların varlığını farketmem için bir arkadaşımın "Abi bak sana ne göstereceğim" demesi gerekti. Özet olarak oldukça iyi gizlenmiş ve her gezegende aşağı yukarı 3 ile 5 tane arasında bulunan Datacronlar, içerisinde Star Wars evreninin tarihiyle ilgili oldukça önemli bilgiler taşıyan minik küpler aslında. Tek fonksiyonları size Star Wars tarihini öğretmek değil ama. Bulup aldığınızda Strength, Endurance, Aim, Willpower gibi önemli özelliklerinize **KALICI** artılar veren bu Datacronların bir diğer güzelliği ise, her gezende sadece 1 tane bulabileceğiniz farklı renkteki Matrix Shardları birleştirerek Relic slotlarınızda kullanabileceğiniz çok güçlü eşyalar yapmanıza izin vermesi. Matrix Shardları Republic tarafı Coruscant'taki eski Jedi Tapınağında, Empire tarafı ise Dromund Kaas'taki Dark Temple'da birleştirtebilirsiniz. Aynı anda sadece tek bir tanesini kullanabildiğiniz bu güzellikler için 50. Seviyeyi beklemenizi tavsiye ediyorum, zira maksimum seviyede erişebileceğiniz benzer güçte başka bir relic bulma şansınız kesinlikle yok. Ancak eğer bütün Datacronları toplamayı kendinize görev bellediyseniz bilmenizde fayda var ki, bazılarını alana kadar oldukça ter dökebiliyorsunuz. (Coruscant'taki Justicar bölgesinde Datacron'u alana kadar göbeğim çatladı resmen! Sinir krizlerine girmek üzereyken kız arkadaşım gelip de tek seferde geçince sevinsem mi üzülsem mi bilemediğim duygular içerisinde kaldım) Eğer yine de Datacronların yerlerini bulmakta zorlanıyorsanız Youtube'da Datacronların nasıl alındığını gösteren sürüsüyle video işinizi görecektir.

N'olursa olsun, en çok dikkat etmeniz gereken şey en başta yaptığınız seçim konusunda kendinizden emin olmak. Zira bu seçimin kesinlikle geri dönüşü yok. "Ah, Scoundrel değil Gunslinger seçseydim keşke" diyorsanız Gunslinger için tek şansınız karakterinizi silip en baştan kasmak olacak. Ancak Advanced Class'ınızın rolünü değiştirmek isterseniz, o zaman durum başka mesela. Sith Sorcerer mı oldunuz? Emrinize amade üç talent ağacından Lightning'i seçtiniz, ortama şimşek yağdırıyorsunuz bir yandan "PAVAAAA!! ANLİMİTID PAVAAAAAA!" diye bağırarak. Ancak bir yandan da arkadaşlarınızla doğru düzgün grup kuramıyorsunuz, çünkü dört kişilik grubunuzun bir de Healer'a ihtiyacı var. Sınıf Eğitmeninize koşarak "Hocam Lightning iyi hoş ama ben sıfırlamak istiyorum talent'larımı" dediğinizde belli bir ücret karşılığında bütün puanlarınızı geri alıp tekrar dağıtabiliyorsunuz. Dikkat edin ama, bunu ne kadar çok yaparsanız ücret o kadar artıyor. Sürekli Lightning – Corruption arasında gidip geleceğim derseniz cüzdanınızda kocaman bir delik açılması da mümkün yani...

Talent sistemiyle ilgili tek şikayetim, Blizzard'ın yeteri kadar kullanışlı olmadığını çoktan fark edip kurtulmaya çalıştığı sistemi aynen alıp kullanmaları oldu. Açıkçası 3 puan verip "%5 daha fazla hasar" kazandığımız talent modeli çoktan


Zarı yüksek atan konuşmada önceliği kapar...

HAYAT KURTARAN BİLGİLER

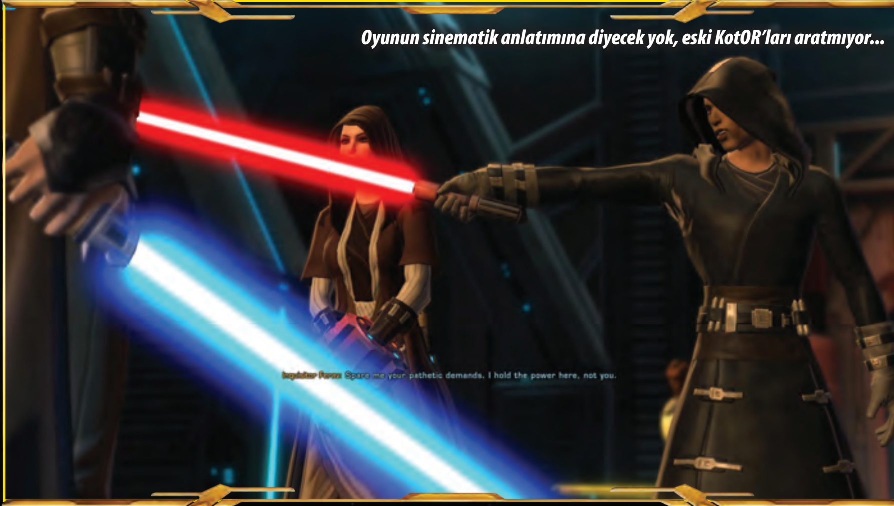
> Ctrl'ye basarak bir eşyaya tıklarsanız giydiğinizde o eşyanın üzerinizde nasıl duracağını görebilirsiniz. Ancak şu anda nedense kendi karakteriniz üzerinde düşük çözünürlükte görebildiğiniz eşyaları ancak companion'ınızın üzerinde yüksek çözünürlüklü görebiliyorsunuz. (Karakteriniz erkek bir Jedi Knight'sa Kira'nın üzerinde bakmaya kalkmayın, anatominiz aynı değil bir kere...)

> Her öldürdüğünüz düşmanı teker teker lootlamakla uğraşmak istemiyorsanız "Preferences" kısmından Group Loot seçeneğini açın, çok yararını göreceksiniz.

> Target of Target seçeneğinin olmayışından yakınmayın, Alt + T'ye basın, hedefinizin kimi hedeflediğini rahat rahat görün. Özellikle Tanklar için olmazsa olmaz...

> Interface'inizde bir problem, bug, donma sorunu varsa kurtarıcınız Ctrl+U kombosu oluyor.

> Çok acilen Fleet'e dönmeniz gerekiyorsa ve dönüş yolu uzunsa Genel Skill tablonuzdaki Emergency Fleet Pass seçeneğini kullanın. Ancak dikkat: Bu yeteneği bir kullandınız mı 18 saat



Oyunun sinematik anlatımına diyecek yok, eski KotOR'ları aratmıyor...

Red Zone Çilesi

Star Wars hastasısınız ve The Old Republic'i bir an önce alıp Jedi karakterinizi yaratmak için yanıp tutuşuyor musunuz? Eh, oyunu satın alıp oynamaya çalıştığınız süreçte sabır katsayınıza bağlı olarak Karanlık Tarafa düşme ihtimaliniz olduğunu söylesem iyi olacak sanırım. Öncelikle oyunu ülkemizde resmi olarak bulmak mümkün değil. 2012'nin ilk aylarında gelebileceğine dair duyumlar var, ancak hala kesin ve resmi bir açıklama mevcut değil. "Sorun değil, Online olarak alırım" diyorsanız yine bir hayalkırıklığıyla karşılaşıyoruz: Oyunun Origin'den ya da sitesinden Türkiye'ye satışı yok! Haliyle tek çare yurtdışındaki sitelerden satın almak kalıyor. Neyse ki oyun "Region Free" olduğu için yurtdışından aldığımızda oynarken bir sorun çıkmıyor. En azından kredi kartı bilgilerinizi girmeye çalışana kadar... Türkiye "kırmızı" bölge içerisinde yer aldığı için Türkiye'den yapılan ödemeleri de kabul etmiyor oyun! Bunun da çaresi bir Paypal hesabı kullanmaktan geçiyor, ancak o noktada bu kadar çileye değer mi, değmez mi sorularını sormaya başlamış oluyorsunuz zaten genelde. Ah Bioware, ah...

Old Republic'in talent sistemini gördükten sonra Blizzard ekibinin WoW kanadı, bir şişe kolonya alıp Bioware'e geçmiş olsuna gitmeye karar vermiş.

ömrünü doldurmuş durumda. Keşke talent ağacı genel olarak daha anlamlı ve etkili yeteneklerle dolu olsaymış diye düşündüm puan dağıtırken. Ama çok da dert değil, oyun daha yolun başında olduğundan ileride gerekirse bunu değiştirmek için bol bol vakti olacak Bioware'in.

Teknik oynanışı geçersek, hikâyesel olarak her sınıfın ortaya koyduğu hikâyenin ayrı bir güzel olduğunu eklemeden geçmek olmaz. Ben şu ana kadar en çok Jedi Knight'ın hikâyesini oynama şansı bulabildim ve hikâyenin ilerlediği nokta tek kelimeyle "epik". Onun dışında beraber oynadığım arkadaşlarımın çoğu Consular açtığından onun hikâyesine de bayağı eşlik etme şansı buldum ki onun da tam filmlerden alıştığımız Jedi mantığına oturduğunu görmek mümkün. Genelde ışın kılıcı insanı olduğum için Force kullanabilen sınıfları daha çok tercih etsem de, Blaster kullanan arkadaşların da es geçilmediğini görmek güzel. Mesela aldığım duyumlar Trooper'ın hikâyesinin Republic Commando havasında geçtiği yönünde. Smuggler, enteresan siper alma sistemiyle oldukça keyifli bir oynanış şablonu yaratıp tam bir "uzay kovboyu" havasına bürünürken, Bounty Hunter'da "avcı" olduğunuzu tam anlamıyla hissediyorsunuz. Ama asıl Imperial Agent'ın James Bond tadındaki görevleri ve gizli kimlik üstlenip düşmanının içine sızma üzerine kurulan hikâyesi inanılmaz keyifli olmuş. Sith Inquisitor ve Warrior ise Karanlık Taraf olaylarına dibine kadar batan ve Sith olmanın nasıl bir şey olduğunu tattıran hikâyeleriyle oldukça beğenimi topladı. Her bir karakter, kendi ayrı sınıf hikâyesine sahip olduğu için oyunun tekrar oynanabilirliği muazzam derecede artıyor ve hepsini teker teker denemek istiyorsunuz.

Diğer DVO'larda yanımızda arkadaşlarımız yoksa tek tabanca takılmaya alıştık ya, *The Old Republic*'in bir diğer farkı da burada ortaya çıkıyor. Yanımızda aynen *Knights of the Old Republic*'te olduğu gibi bir sürü yol arkadaşı var. Üstelik bu arkadaşlar her sınıfa göre farklılık gösteriyor ve doğrudan sınıfınızın hikâyesine bağlılar. Haliyle kendinize Padawan olarak alacağınız karakterlerden tutun da, tutsaklıktan kurtardığınız bir Twilek mezar soyguncusuna kadar seçenekler hayli geniş. Hatta o kadar geniş ki, arada gördüğünüzde "OHA!" nidasıyla selamlayacağınız sürpriz bazı karakterler de var. Yol arkadaşlarıyla olan ilişkiniz ciddi bir yer de tutu- >>

Vurursa Gol Olur, Vurdu, Taç!

The Old Republic'in asıl odağı hikâye ama PVP yanı da bir o kadar ilgi çekici. Açıkçası sınıf hikâyesine dalıp biraz ihmal etmiş olsam da, yaptığım zamanlarda oldukça keyif verdi PVP kısmı da. Özellikle herkesin gücünün o an savaş alanında bulunan en yüksek seviyeli kişiye göre ayarlanıyor oluşu oldukça hoşuma gitti. Böylece siz 20'yken tutup da 48. seviye bir karaktere kafa tutup indirebiliyorsunuz. Tek fark, onun daha fazla yeteneğe sahip olması oluyor bu durumda. Üç farklı Warzone arasından benim en çok hoşuma giden Huttball oldu. Haritanın ortasındaki topu alıp rakibin kalesine gol atmaya çalıştığınız bu oyun türü gerek raslantısallığı, gerekse de sunduğu eğlenceyle gerçekten denenmeyi hakediyor. Huttball dışında Alderaan'da geçen ve 3 turret'ı kontrol altında tutarak rakibin gemisini indirmeye çalıştığınız ve Voidstar adında hem saldıran, hem de savunan taraf olarak bir bölgenin hakimiyetini elinizde tutmaya çalıştığınız birer Warzone da mevcut.


Işınkılıcını Lightning'le şarj etmek kimin aklına geldi bilmiyorum, ama çok karizmatik durduğu kesin.

boyunca tekrar kullanamıyorsunuz.

> Bir konuşma sırasında yanlış seçim yaparsanız konuşma bitmeden hemen ESC'ye basın. Vermiş olduğunuz tüm kararlar geriye alınarak konuşmanın başına dönüyorsunuz.

> Preferences kısmından konuşmalarda Light ve Dark side puanı verecek olan seçenekleri görmenizi sağlayan seçeneği mutlaka açın ki hangi cevaptan ne kazanacağınızı bilin.

> Cantina'dan yediğinizde ekstra özellik kazandıran yemeklerden alıp yemeyi ihmal etmeyin, tek başınıza kasmanıza inanılmaz yardımı dokunuyor.

> Heroic +2, +4 gibi gördüğünüz görevler için Companionlarınızın da sayılabileceğini unutmayın. Yanınızda sağlam bir arkadaşınız varsa Companionlarınızı çıkartıp 4 kişilik bir Heroic görevi yapma ihtimaliniz var yani. Ama nolur nolmaz, siz yine de içinizden birinin Healer olmasına dikkat edin, Companionlar bazen heal atmaya yetişemeyebiliyor.

> Affection puanınızın yüksek olduğu Companionlar, yolladığınız görevleri daha çabuk bitirip geliyorlar. O yüzden uzun >>



Coruscant Antlaşması

Sith İmparatorluğu ve Galaktik Cumhuriyet arasında 28 yıl boyunca süren açık savaş, galaktik hükümetin ekonomik ve askeri baskı altında parçalanmaya başlamasının ardından, Sith İmparatoru'nun liderliği altında Sith konseyi tarafından Cumhuriyete sunulmuştur. Savaşın devam etmesinin omuzlarına bindireceği yükü kaldıramayacağını bilen Galaktik Senato, bu teklifi kabul ederek Alderaan gezegeninde barış şartlarının görüşüleceği bir zirve organize etti. İmparatorluğun ve Cumhuriyetin en önemli temsilcileri Alderaan'da toplanmışken, asıl planını devreye sokan Sith İmparatorluğu, Cumhuriyet başkenti olan Coruscant'e sürpriz bir saldırıda bulundu. İlk olarak doğrudan Jedi Tapınağı'na saldırarak Jedi engelini ortadan kaldıran Sithler, daha sonra Coruscant'ın yönetimini ele geçirerek, Alderaan'daki İmparatorluk delegelerine ihtiyaçları olan üstünlüğü sağlamış oldular. İmparatorluk delegesinin liderliğini yapan Sith Lord'u Darth Baras, şartları Cumhuriyet için oldukça ağır olan ve Sith İmparatorluğu'nu savaşın galibi olarak kabul eden antlaşmayı Senato ve Jedi Konseyi'ne sundu. Şartları kendileri için ağır olsa bile imzalamaktan başka çaresi kalmayan Galaktik Cumhuriyet, böylece bu antlaşmayla birlikte Büyük Galaktik Savaşı'da sonlandırmış oldu. Galaksiyi ikiye bölen antlaşma, başta antik Sith gezegeni Korriban olmak üzere bir çok gezegeni Sith kontrolüne verirken, başkentlerini alan Cumhuriyet ise bir çok bölgeden güçlerini hızlı bir şekilde çekmek zorunda kaldı.


Sith'ler aklınızı karıştırmak için "Mind Trick" yerine dans etmeyi tercih edebiliyorlar.

yor üstelik oyunda. Aynen tek kişilik bir RYO'da olduğu gibi görev yaparken yaptığınız seçimlere tepki veriyorlar, sizinle konuşuyorlar ve hatta eğer ilişkinizi ilerletirseniz aşk bile yaşıyorlar. Sizinle konuşmak istediklerinde bunu genelde sözlü olarak ifade ediyorlar ve sol alttaki karakter portrelerinin üzerinde "Cantina ya da gemiye dön, seninle konuşmak istiyor bak" anlamına gelen bir sembol çıkıyor. Savaş alanının ortasında, etrafınızda ışınkılıçları vızıldayıp blaster mermileri patlarken "Bu gece ay ne güzel di mi?" muhabbeti yapmıyorsunuz yani.

Size savaşlarınızda yardım etmek ve hormonal dürtülerinize cevap vermek dışında çok önemli bir görevi daha var yoldaşların: Crew Skills. Bugüne kadar bütün DVO'larda ve RYO'larda mesleklerinizi kendiniz geliştirmeye alıştınız ya hani, *The Old Republic*'te işler biraz daha farklı şekilde işliyor. Bir yandan galaksiyi kurtarmak ya da fethetmek için türlü planlar kurarken bir yandan da ot, böcek toplayıp, arkeolojik araştırma yapmakla uğraşacak değilsiniz herhalde. Hem yol arkadaşlarınız ne güne duruyor? Bütün gün geminizde aylak aylak oturup Pazaak oynayacaklarına biraz çalışsınlar, değil mi? İşte Crew Skills tam olarak bu şekilde çalışıyor. Toplamda üç meslek seçebiliyorsunuz ve bu mesleklerden üçü de farklı kategoriler altında olmalı. İlk kategorimiz "Crafting" yani elimizdeki malzemelerle bir şeyler üretmek. Diğer iki kategori genellikle seçeceğiniz Crafting mesleğini destekleyici oluyor. "Gathering" yani toplama meslekleri bu hammadeleri elde ettiğimiz dal. Bir de son olarak "Mission" yani görev meslekleri var ki, bunlar yine Crafting'i desteklemek için kullanılabildiği gibi daha birçok farklı kullanım amacına da sahip olabiliyor. Tek bir Crafting yeteneği seçebiliyorsunuz ama isterseniz iki Gathering ya da iki Mission yeteneği alabilirsiniz.

KRİSTAL, KILICIN KALBİDİR

Söz konusu Star Wars olunca, *World of Warcraft*'ta olduğu gibi her üç seviyede bir eşya değiştirme mantığı garip geliyor. Özellikle benim gibi oyunda ilk kullandığı eşyaları atmaya kıyamayan oyuncular için ilk ışın kılıcını atmak zorunda kalacağı düşüncesi korkunç gelecektir. Neyse ki Bioware bu hataya düşmeyerek oyuna "modlanabilir" eşyaları eklemiş. İsimleri turuncuyla yazan bu modlanabilir eşyaların en güzel yanı, özelliklerinin tamamen içine koyduğunuz modlara göre şekilleniyor oluşu. Bu sayede oyunda ilk aldığınız ışın kılıcını da, cüppeyi de sonradan bulacağınız modların sayesinde bütün oyun boyunca kullanabiliyorsunuz. Beni iyice mest eden yanıysa, isterseniz cüzi bir ücret karşılığında eşyalara taktığınız modları çıkartıp başka bir modlanabilir eşyaya da takabiliyor olmanız. Böylece tipini beğendiğiniz eşyalardan vazgeçip insanı palyaço gibi gösteren eşyaları giyme zorunluluğunuz da ortadan kalkıyor. Palyaço gibi göstermek demişken... DVO yapımcılarının düzgün zırh tasarımı yapmama konusunda bir anlaşması mı var, anlamış değilim ama *The Old Republic*'in zırhları genel olarak o kadar fena olmamasına rağmen şu an "end-game" zırhları maalesef felaket. Consular'ın zırhlarının gelinlik, Inquisitor'ın zırhlarının da şamanistlik öğeler taşıması gibi saçmalıklar var mesela. Star Wars havasından uzak bu tarz tasarımlar oyunun havasını da bozuyor maalesef. Yine de uzun ömürlü bir oyunun daha ilk günlerinde


Vibroblade dövüşüne ışınkılıcı getirmek yasaklanmalı!!

>> görevlere mümkün olduğunca yüksek Affection'lı Companionlarınızı yollamaya bakın.

> Dark Side oynuyorsanız ve karakterinizin tipinin kaymasından rahatsızsanız yine Social ayarları sekmesinde bu özelliği kapatabileceğiniz bir özellik mevcut.

> Uzay görevlerinde sağ mouse tuşuna basılı tutarak 4 farklı hedefi seçerek hepsine aynı anda füze fırlatabiliyorsunuz.

> Galactic Market'ta (bildiğin Auction House bu, yemeyin bizi!) eşya satmaya çalışırken satacağınız şeylerin fiyatlarını uzun uzun araştırmanıza gerek yok. Oyun eşyayı yerleştirdiğiniz anda eşyayı otomatik olarak o an açık arttırmada olan en düşük fiyata koyuyor.

> Uzay görevlerindeyken eğer geminizin Upgradelerine rağmen hayatta kalmakta zorlanıyorsanız, ekranda düşman yokken ateş etmeye ara vermeyi deneyin. Siz ateş etmeyi kestiğinizde geminizin kalkanları yenilenme fırsatı bulacaktır böylece.

> Companionlarınızın da ekipmanlarını geliştirmeyi unutmayın. Siz 30 küsürüncü seviyeye gelmişken onlar hala 15. seviye eşyalarıyla geziyorsa çok da bir işinize yaramazlar. Bu yüzden seviyenizin biraz altında kalan Flashpointleri temizleyerek düşen Modlanabilir eşyaları Companionınızın işine yarayacak şekilde modlamak ya da bazı görevlerden gelen Companion'a özel eşyaları gözden kaçırmamak akıllıca olacaktır.

> Gezegenlerden kazandığınız Commendation puanlarıyla



Jedi dediğin güya yasa dışı işlere pek karışmaz ama Nar Shaada'da yine elimiz mahkum Hutt'lara yardım etmek durumunda kalıyoruz.

olduğumuzdan, bu tarz eleştirileri dikkate alarak ilerleyen aylarda daha düzgün tasarımlar yapacaklarını umabiliriz.

Görevlere gerçekten çok güzel şekilde yedirilmiş olan hikâye, Bioware'in oyun çıkmadan önce öve öve bitiremediği Flashpointlere de güzel yedirilmiş. Cumhuriyet tarafı için Esseless, İmparatorluk tarafı için de Black Talon Flashpointlerine girdiğinizde gerçekten klasik zindan mantığından çok daha farklı olduğunu görüyorsunuz bu sistemin. Dümdüz öyle önünüze geleni kesmek yerine, bolca diyaloga girip hem Social, hem Light/Dark Side puanı kazanarak DVO'nun rol yapma kısmını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Konuşmalarda işi kotarmak için Bioware gayet güzel bir yöntem bulmuş: Dört kişilik grup olarak konuşmaya girdiğinizde kimin konuşma seçeneğinin geçerli olacağını zar atarak belirliyorsunuz. Yüksek atan konuşuyor, ancak sizin seçtiğinizin aksi yönde bir karar alsa bile siz kendi seçtiğiniz cevap üzerinden Light/Dark puanı alıyorsunuz. Aynı zamanda her grup konuşmadan Social puanı kazanarak Social vendorlardan yeni eşyalar da satın alabiliyorsunuz. Oyunun bütün Flashpointlerinin bu mantıkta olduğunu düşünmek bile heyecan vericiyken... Maalesef sonraki Flashpointler tam anlamıyla hayalkırıklığı oluyor. Sanki ilk Flashpointleri öyle tadımlık yapmışlar da, sonrasına uğraşmak istememişler gibi bir hava var. Arada her Flashpointte bir kere "ayıp olmasın" diye konulmuş tırt bir Light/Dark Side seçimi dışında dümdüz önünüze >>

Star Wars: The Old Republic



>

DC Universe Online



>

Rift



almanız gereken herşeyi aldınız, ancak elinizde fazladan birikmiş daha bir sürü Commendation mı var? Alabildiğiniz kadar yüksek seviyeli kutulardan satın alın, içlerinden çıkan eşyalar genelde gayet güzel fiyatlara satılıyor, hiç olmazsa fazla Commendationlarınızı paraya çevirmiş olursunuz.

> Flashpointlerde bir balkonun ya da uçurumun kenarında duran düşmanları Force Push ya da Knockback benzeri yeteneklerle aşağı atarak hızlıca temizleyebilirsiniz. Maelstrom Prison'daki büyük Droidleri temizlemekten baymış olanlara duyurulur!

> Siz daha önceden yapmış olsanız bile, ihtiyacı olanlara görevlerini ve bonus görevlerini yapmakta yardım etmek sizin için de kârlı olacaktır. Grubunuzdaki birisi bonus görevini tamamladığında, o görev sizde olmasa bile tamamlama tecrübesinin %25'ini alıyorsunuz çünkü.

> Herhangi bir oyuncunun portresine sağ tıklayarak "Additional Options -> View Schematics" seçeneğini seçerseniz, o oyuncunun yapabildiği bütün tarifleri görebilirsiniz. "Neler yapabiliyorsun?" diye sormak zorunda değilsiniz artık.

> Oyunda sık sık bir yerlere takılıp karakterinizi hareket edemez konuma düşürme ihtimaliniz var maalesef. Eğer böyle bir duruma düşerseniz chat penceresine /stuck yazın, oyun sizi oradan çıkartacaktır. Ancak unutmayın, bunu yaptığınız sırada savaşa girmiş durumdaysanız, oyun sizi oradan çıkartırken >>

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Modlanabilir Eşyalar ✔ Crafting sistemi ve Crew Skills ✔ Hikâye ağırlıklı görevler ve oynanış ✔ Her sınıfa özel ayrı hikâye ✔ KotOR havası vermesi ✖ Hangi tarafı seçerseniz seçin, en çok buglarla savaşacaksınız ✖ Flashpointler bazen hayalkırıklığı yaratıyor ✖ Arada DVO'dan çok tek kişilik oyun havasına girmesi ✖ Hikâye zaman zaman çok abarıyor ✖ Racial yetenekler sadece kozmetik etkiye sahip ✖ Irklar sadece insansılardan oluşuyor, daha çok çeşit olsaydı keşke

İçerik Değerlendirmesi

Eşya sistemi: ✔ Modlanabilir Eşyalar ✔ Crafting Sistemi ✖ Bazı setler Star Wars havası vermekten uzak
Görev sistemi: ✔ Hikâye ağırlıklı görevler ✔ Her sınıfa ayrı görev ✖ Bazen bonus görevler çok bayıyor
Dövüş sistemi: ✔ World Bosslar çok eğlenceli ✔ Hikâye içeren Flashpointler şahane ✖ Hikâye içermeyen Flashpointler bayıyor
Sınıf sistemi: ✔ Advanced Class sistemi ✖ Talent sistemi biraz sığ kalıyor



geleni kesip ilerlemek üzerine kurulu sonrakiler. Yine de inat edip her girdiğim Flashpoint'in bu duruma bir son vereceğine inanmaya devam ettim ben. Nihayet Taral V ve Maelstrom Prison, o ilk iki Flashpoint'in verdiği keyfi yakalayıp bir adım öteye taşımayı başarınca rahat bir nefes aldım. Fakat keşke aradaki o Flashpointler bu kadar baştan savma tasarlanmasaymış, o zaman oyuna duyduğum sevgi bir parça daha yukarıda olabilirdi. Açıkçası aşağı yukarı her gezegende en az 1 tane bulunan world boss'ları 20 kişi topluca kesmeye gitmek, o ara Flashpointleri yapmaktan çok daha büyük keyif veriyor şu anda.

Gezegenler arası seyahatinizi nasıl yapacağınız konusunda Bioware elini korkak alıştırmamış ne mutlu ki. 15-20'nci seviyeler arasında bir yerde alacağınız kendinize ait geminiz, her türlü ulaşım ihtiyacınızı karşılamak için hazır bulunuyor. Sınıf görevlerinizin bir parçası olarak aldığınız gemi, gayet cüzi bir yakıt parası karşılığında galaksi haritasından sizi istediğiniz gezegene götürüyor. Dahası, bu gemi bir yandan ana operasyon üssünüz olarak da sayıldığı için vaktinizin çoğu burada companionlarınızla konuşarak, Holo-Terminal'dan görev alarak ve en önemlisi uzay savaşlarına girerek geçiyor. Uzay savaşlarının sabit bir rota üzerinde geminin üzerinde tam bir hareket hakimiyetine sahip olmadan sağa sola kaçıp ateş ederek gerçekleşeceğini duyduğumda burun kıvırmıştım ama ne yalan söyleyeyim, gayet güzel olmuşlar. Her ne kadar bir süre sonra aynı görevi defalarca yapmak biraz bayıyor olsa da, bu görevlerden gelen yüksek tecrübe ve para akışı oynamaya devam etmenizi sağlıyor. Üstelik seviyeniz arttıkça her görev için yeni bonus hedefler de açılıyor –ki bu sizi bir parça daha oyalamaya yetiyor yeni uzay savaşı bölümleri açılana kadar.

Tüm güzel yanlarına rağmen, daha yolun başında olan *The Old Republic*'in sorunları da azımsanmayacak kadar fazla şu anda. Grafiklerin sık sık buglanması, companionlarınızla konuşmanızı ve ilişki yaşamanızı engelleyen sorunlar, yolda gördüğünüz kaynakları toplayamamak gibi hatalarla sık sık karşılaşıyorum ama zamanla bunların azalacağını tahmin ediyorum. Eksiklerine rağmen iyi bir başlangıç yaptı *Star Wars: The Old Republic*. Star Wars evreni sizin için büyük bir anlam ifade etmiyorsa, bu sorunları görmezden gelmek zor gelebilir ve oyunun sundukları sizin için çok da çekici olmayabilir. Ama eğer Star Wars seviyorum diyorsanız ışın kılıcınızla, blaster rifle'ınızla hasret gidermek için bundan iyi fırsat bulamazsınız zira çok uzak bir galakside, çok uzun sürecek bir maceraya çıkmak üzeresiniz...

Oyunun Notu Hakkında

Fark etmiş olabileceğiniz üzere bu ay oyuna bir not vermedik. Bunun nedeni oyunu iyice sindirmek ve her şeyi gördükten sonra sakin kafayla değerlendirmek gerektiğine inanmamız. Şahsen ilk izlenimlerim gayet olumlu olsa da, 50. seviyeden sonra hayat SW: TOR için nasıl bir hal alıyor görmek lazım tabii. Bu yüzden gelecek ay yapacağımız son değerlendirmemizi okumayı ihmal etmeyin.



Evet, biliyorum burada "It's a trap!" repliğinin geçmesini bekliyordunuz ama resimdeki Mon Calamari Amiral Ackbar değil maalesef.

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Bioware → **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat → **Aylık Ücret:** 13 € (~32 YTL) → **Yaş sınırı:** 12+ → **Sistem:** xxxxxxxxxx → Web sitesi: http://www.swtor.com/

Crew Skills

Oyunun meslek sistemi alışılagelmiş meslek sisteminden biraz uzak ve yeni olduğu için kafanızın karışması normal. Bu karışıklığı gidermek için size "Hangi sınıfa hangi meslekler iyi gider, bu mesleklerin hangilerini beraber almalıyız?" sorularını cevaplayacak bir tablo hazırladım. İlla bu listedeye bağlı kalmak zorunda değilsiniz ama bu kombinasyonların bayağı iş yaptığının garantisini verebilirim.

Jedi Knight/Sith Warrior



Artifice Işınkılıcı modifikasyonları, Zırh ve Silah geliştirmeleri, Kalkan Jeneratörleri ve Relicler



Archeology Synthweaving ve Artifice meslekleri için gereken kristal ve parçaları bulmaya yarar



Treasure Hunting Armortech, Artifice, Cybertech ve Synthweaving malzemeleri ve verebileceğiniz hediyeleri bulmaya yarar

Jedi Consular/Sith Inquisitor



Synthweaving Özellikle Force kullanan sınıflar için her slota uygun zırhlar



Archeology Synthweaving ve Artifice meslekleri için gereken kristal ve parçaları bulmaya yarar



Underworld Trading Yasadışı yollardan Armortech, Cybertech ve Synthweaving için kullanılan malzemelerin takasını yapmaya yarar

Trooper/Bounty Hunter



Armormech Force kullanmayan sınıflar için her slota uygun zırhlar ya da **Armstech,** Blaster parçaları ve modifikasyonları

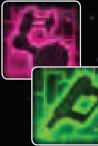


Scavenging Armormech, Armstech ve Cybertech için gereken Metaller, Sentetik parçalar gibi malzemeleri bulmaya yarar



Investigation Gelişmiş crafting malzemeleri ve şemaları bulmaya yarar

Smuggler/Imperial Agent



Cybertech Bombalar, Droid geliştirmeleri, Silah ve Zırh modifikasyonları, gemi parçaları ve hatta kendi Speeder'ınızı yapabilme imkanı!) ya da **Biochem** Herkese yarayan Implant ve Adrenaller, Medipacler

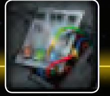


Bioanalysis Bitkilerden ya da cesetlerden Biochem için gereken biolojik veri ve materyalleri toplamaya yarar



Diplomacy İleri seviye medikal malzemeleri toplamaya yarar, görevlerden Dark ve Light Side puanı kazanmanızı sağlar

Herkes için



"Mesleklere para harcamakla uğraşamam, mesleğim bana para kazandırsın" diye düşünüyorsanız yapmanız gereken şey bir meslek slotunuzu Slicing'e ayırmak. Kısa sürede Varyemez Amca'yı bile kıskandıracak kadar çok paranın içinde yüzeceksiniz böylece. Aynı zamanda arada eşya yaratırken karşınıza çıkacak olan Exceptional eşyaların Augment slotuna takabileceğiniz Augmentationları da yine sadece Slicing sayesinde elde edebiliyorsunuz. Slicing'e ek olarak, her Crafting yeteneğine sahip oyuncunun sahip olduğu Reverse Engineering'i de mutlaka sık sık kullanın. Yarattığınız eşyaları vendorlara satacağınıza RE yaparak parçaladığınızda bir üst seviye versiyonunun tarifini öğreniyorsunuz çünkü (kafamı duvarlara vurmuştum bunu öğrendiğimde). Böylece elinizdeki yeşil kalitedeki eşyanın mavi versiyonunu keşfedip, onu da parçalaya parçalayarak morunu, hatta morunu da parçalayarak yine mor ama daha da gelişmiş versiyonunu yapmayı öğrenebiliyorsunuz. Yeşil, mavi, mor çok bir şey ifade etmiyorsa her üst versiyonun, bir öncekinden çok daha yüksek değerlere sahip olduğunu belirtmek gerek bu noktada.

>> otomatik olarak öldürecektir.

> Eğer "You must complete missions before you can do that!" diyorsanız panik yapmayın, aslında hiç birşeyi yanlış yapmadınız. Sadece Quest Log'unuzda 25 görev birikmiş, birkaç tanesini tamamlayın ya da iptal edin, herşey normale dönsün.

> Eğer Companionlarınızdan birisiyle Affection kaybetmenize neden olabilecek bir seçim yapmak üzereyseniz konuşmadan çıkıp o Companionınızı göreve gönderin ve seçiminizi öyle yapın. Companionınız görevde olduğu için yaptığınız seçimi farketmeyecek bile.

> Ortalıkta öylece duran gizemli nesnelere tıklamadan önce iki kere düşünün. Hele ki etrafta bolca ceset varsa, üçüncü bir kere daha düşünün. Tıkladığınız anda bir World Boss tarafından en yakın Medical Center'a yollanabilirsiniz.

> Eğer kapşonlu cüppelerin hastasıysanız Twi'lek açmayın. Açarsanız Lekkularınız yüzünden o kapşonları asla kapatamayacaksınız çünkü.

> Yanınızda Companion'ınız varsa yolda gördüğünüz toplanabilir kaynaklara tıkladığınızda o toplamaya çalışacaktır, tıklayıp koşmaya devam edebilirsiniz. Eğer illa kendiniz toplamak isterseniz Shift + Sağ tık yöntemini kullanabilirsiniz.

Ekmek Bulamıyorsanız Elma Yiyin! -CAN ARABACI

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 3

ATTIĞIM HER ADIMI bir nakış gibi birbirine işleyen, en sonunda bir araya getirip büyük bir örtü gibi önüme seren oyunları seviyorum. Bunun ilk örneğini *Settlers*'ta görmüştüm sanırım. Halkını doyurmak istiyorsan önce ekmek bulman gerekirdi, ekmek için de un, un için değirmen, değirmeni döndürmek için de buğday. Ama zincir bu kadarla kalmazdı. Oyunun her alanında, üretmek istediğiniz her şey için bu tarzda bir zincir oluşturmanız gerekirdi ve en sonunda şöyle bir arkanıza yaslanıp baktığınızda kurduğunuz düzen, her şeyin tıkır tıkır işliyor oluşu müthiş bir tatmin duygusu verirdi. Bu döngüyü daha da büyük bir ölçeğe taşıyarak işi kale yönetme/kuşatma simülasyonu haline getiren ilk *Stronghold*, benim tam aradığım oyundu bu yüzden. *Stronghold 3*'ün aldığı onca olumsuz yoruma rağmen oyuna önyargısız yaklaşma kararı almam da yine o çok sevdiğim ilk oyunun yüzü suyu hürmetineydi.

Stronghold 3, temellerine sadık görünen bir oyun ("görünen" burada anahtar kelime oluyor). Önceki oyunları anımsatan ana menüye girdiğimiz anda o sadakatin izlerine rastlıyoruz. Eski oyunları ardımızda bırakıp bir heves Senaryo moduna atıldığımızda, deneyebileceğimiz birkaç çeşit senaryo türü olduğunu görüyoruz. Ana senaryo modunu temsil eden Askeri ve Ekonomik senaryolar öncelikli olarak göze çarpıyor. Uzun uzun açıklamaya gerek yok sanırım, ikisi de kabına bakarak içeriğini tahmin edebileceğiniz türden ne de olsa ancak yine de kısaca değineyim: Askeri senaryolarda savaş daha baskın, ordu üretip düşmanınızı ortadan kaldırmaya odaklanıyorsunuz ağırlıklı olarak. Ekonomik senaryo ise içinde olabildiğince çok askeri müdahale gerektiren, genelde "şu kadar elma, şu kadar şarap toplamamız lazım" türevi bölümleri içeriyor. Bir de benim ilk gördüğümde gözlerimin parıldamasına sebebiyet veren Tarihi Kuşatmalar seçeneği var ki, size tarihteki meşhur kuşatma sahnelerini saldıran ya da savunan olarak tekrar yaşama şansı tanıyor. Güya... Teoride bakınca bir sorun yok aslında: Yine aynı zincirleme işleyişi kuruyor, yine kale kurup gerektiğinde savunuyor, gerektiğinde de saldırı durumuna geçiyoruz. Ancak iş detaylara geldiğinde daha en baştan oyunun her yerinin aksaklıklarla, sorunlarla dolu olduğu göze çarpıyor. Ama neyse, buna tekrar döneceğiz nasıl olsa.

Oyuna girdiniz, ambar ve stok binalarını kurdunuz ve gelişmeye başladınız. Yavaş yavaş koca bir kaleyi yükseltmenin, "Ne de iştihamlı oldu be" gururunu yaşamanın beklentisi içerisindesiniz, değil mi? Çok beklersiniz! Zira saçmalıklar silsilesi bu noktadan itibaren başlıyor: Önce siz yavaş yavaş kurulurken kurt, ayı gibi muhtelif hayvanlar köylülerinize dalıyor. Normalde çok sevgili Lord birimimiz bu tehlikelerin rahatlıkla üstesinden gelebilecek bir karakter olmasına rağmen, yürüme hızı iki yaşındaki bir bebeğin emeklemesine eşit olduğundan olay mahaline varana kadar kurtlar köylü popülasyonunuzun neredeyse tamamını mideye indirmiş oluyor. Peki çektiğiniz çile burada bitiyor mu dersiniz? Saçma kontroller yüzünden, kurtların üzerine tıklasanız bile adamınız takılıp kurtlara saldırmadan yürümeye çalışmaya devam edebiliyor. Bu sırada tabii ki kurtların ataklarını hiç aksatmadıklarını da eklemek istiyorum...

Ben Olsam

Ben olsam, Stronghold 3'ü tez elden Uninstall eder, yerine Stronghold 1 kurup onu oynardım. Hatta aha da yapıyorum, yaptım!

Yeni eklenen gece görevlerinin hiçbir anlamı ya da özelliği yok. Oyun çıkmadan öyle bir reklamını yapmışlardı ki biz de bir şey sanmıştık...


Sadece köylüler değil, oyunun yapımcıları da deli dana hastalığına kapılmış olmalılar. Oyunun bu kadar kötü olmasının başka bir açıklaması olamaz...

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Müzikler ✔ Satın alırsanız içinde Stronghold 1 bedavaya geliyor
✖ Geriye kalan herşey

Oyun kendini anlatma konusunda o kadar beceriksiz ki, ya deneme yanılma yoluyla öğreneceksiniz ya da kasıp buradan uzun uzun herşeyi okuyacaksınız.



Haydi diyelim ki bu başınıza gelmedi, oyunun iyi gününe denk geldiniz, keyfi yerindeydi ya da önceki deneyimlerinizden yola çıkarak Lord'u öyle bir noktaya yerleştirdiniz ki çok fazla emeklemesi gerekmeden kurtları halletti. Bir şekilde gelişip yayılmaya başladınız ufaktan. Eğer Askeri ağırlıklı bir oyundaysanız yandınız çünkü az önce sadece iki tane kurda dair verdiğim bu örnek, büyük çaplı savaşlar için de geçerli. Oraya buraya takılan, verdiğiniz komutları saçma şekillerde yorumlayan askerlere ek olarak, birimlerinizi toplu seçmeye çalıştığınızda düşmanın adamlarını da seçmesi ve bu sırada farenin ekranın dışına doğru dörtnala uzaklaşması yüzünden kameranın anlamsız noktalara kayması gibi gerçekten fantastik, yıllardır karşılaşmadığımız sorunlar da mevcut. Nostalji hissiyle mi dolsam, yoksa bu çağda bu tarz saçmalıkların hâlâ gerçekleşmesine mi yansam bilemedim...

KUMDAN KALE YÖNETİMİ

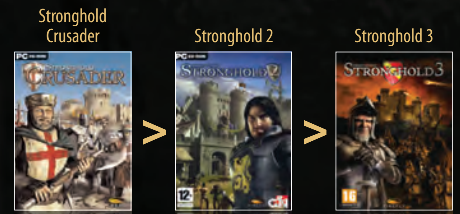
Askeri senaryodan uzak dururum, Ekonomi kısmı da yeter bana diyebilirsiniz (eğer Polyanna ile bir akrabalığınız varsa). Ne de olsa her şeyin birbirine bağlandığı, zincirleme ilerleyen o ekonomik yapı bu kadar kötü olamaz herhalde, değil mi? Aslında işin askeri yanına göre biraz daha parlak olsa da ekonomik kısımlar, yine de "çok iyi" diyemiyoruz maalesef. İşe ufak ufak köylüleri kalenize çekerek başlıyorsunuz demiştik ya hani. Hah, işte ilk başta gelip böyle mutlu mutlu yerleşiyorlar ama çok geçmeden öyle felaketler, öyle aksilikler baş göstermeye başlıyor ki eminim Murphy görse kendini fena halde başarısız hissederdi. Tam halkın refah seviyesini ve mutluluğunu güzel seviyelere çekiyorsunuz, üretiminiz falan gayet güzel oturmaya başlıyor, pat! Kurt istilası! Halkın moraller yerlerde. Emekleyen Lordu yollayıp kurtları temizliyorsunuz, halk yaralarını sarmaya başlıyor, pat! Veba! Vebaya çare bulmaya çalışıyorsunuz, tam buldum derken bu sefer buğday tarlalarınızı kırıp geçiren başka bir felaket vuku buluyor. "EAH!" nidalarıyla klavyenizi kırmaya yeltenirken en son üstüne bir de yağmur yağıyor ve her şeye bir şekilde göğüs germeye çalışan o halkın morali iyiden iyiye çöküyor. Bu noktada "Manyak mısınız?! Tarlanız falan var sizin, yağmur yağınca neden moraliniz bozuluyor?!" diye sormak istedim ama kelimeler ağzımdan çıkmadı, çıkamadı ve bezgin bir şekilde pes ederek oyundan çıktım.

Aslında daha sonraki oynayışlarımda çok nadiren de olsa "Oooh, düğün yapıyoruz moraller şahane!" ya da "Hacı hava ne güzel bugün" tadında moral bonuslarına da rastladım rastlamasına da, negatif moral veren olayların gerçekleşme hızının yanında şaka gibi kalıyordu bunlar maalesef. Eh sonuçta halk sürekli mutsuz, siz de bunu düzeltmek için halka daha çok yemek dağıtıyor, ambarlar boşalınca da sırf mutlu olsunlar diye "Tamam, vergi toplamıyorum artık sizden. Hatta yeter ki mutlu olun diye para veriyorum ulan gelip kalede yaşayana!" moduna girmek zorunda kalıyorsunuz. Azıcık daha dengeleselermiş, hiç olmazsa ekonomi kısmından biraz bir şeyler koparabilirmiş oyun.

Bunların hiçbiri umrumda değil, sandbox modunda kalemi yaparım, düşmanımın kalesini kuşatırım ben de o zaman diyen arkadaşlarım: Yapamazsınız. Eskiden istediğiniz kalınlıkta çekebildiğiniz kale surları artık standart olarak Small beden geliyor. Onu da geçtim, surlara merdiven dayamaya kalksanız, fare imleci zaten bug'dan kırıldığından, doğru noktaya tutturana kadar akla karayı seçip bir de duvarlara sıkışan saçma sapan askerlerle boğuşuyorsunuz.

Ha ama bu kadar olumsuz yanın arasında tek bir güzelliği de var oyunun (Exit Game'e tıklayınca oyundan çıkmasını da sayarsak iki ediyor aslında). *Stronghold* serisinin her zaman çok atmosferik ve güzel olan müzikleri yine çok güzel bir şekilde yerlerini almışlar bu tren enkazının ortasında. Yine de Ortaçağ havasını mükemmel yansıtan bu şahane müzikleri o kadar merak ettiyseniz oyunu almak veya oynamak yerine müziklerini bir şekilde internetten falan bulmanızı tavsiye ediyorum. Hiçbir müzik için bu kadar işkence çekmeye değmez çünkü.

Neresinden tutsam elimde kalan *Stronghold 3*, maalesef vasatlığın alt sınırlarını bile zorlayan bir yapım olmuş. Bug'ları ve aksaklıkları bir kenara koysak bile (ki koyulmayacak kadar fazla sayıdalar) oyunun kendi hamurunda çok ciddi problemler var. Zaten benzeri az olan türde böyle başarılı bir oyunu kim, neden bu hale getirir aklım almıyor açıkçası. İlla ki kale dikeyim, halkımı mutluluğa ulaştırayım, düşmanlarımın topraklarını fethedeyim diyorsanız açın *Stronghold Crusader* oynayın. 9 yıl öncesinin oyunu olmasına rağmen şu sayfada okuduğunuz hilkat garibesinden bin kat daha fazla keyif verir...




Bolca taşınız olmadan kale duvarı çekmeyi unutun, taş ekonominizi oturtmadığınız sürece açık hedefsiniz.

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Firefly Studios → **Dağıtım:** Southpeak Games → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** Steam (49.99$)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://www.stronghold3.com/

Son Karar

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Stronghold'u en iyi günlerinde görmek için Stronghold Crusader'ı oynayın, bu oyunun varlığını da unutun. Yok böyle bir oyun!

4,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

SERIOUS SAM 3 BFE

ORTAÇAĞ'DA FPS BÖYLE BİR ŞEYDİ

-BURAK AKMENEK

HER ŞEY SİMÜLASYONA DÖNMEDEN önce kurallar çok ama çok basitti. Al silahı, vur düşmanı, sıradakine geç. Hikâye falan gerçekten "hikâyeydi". Patlatacak kafalar olduktan sonra kim takar hikâyeyi! Önemli olan hızlı ve seri olmaktı. Mermi attığın yere giderdi, eğim falan yoktu. Ağır çekim desen, esamesi okunmazdı. Özellikle çok oyunculu arenalar korkunç hızlıydı. Eğer hâlâ oynamamışsanız bir iki el *Unreal* veya *Quake* atın, kendinize gelirsiniz.

KLİŞENİN ÖNDE GİDENİ

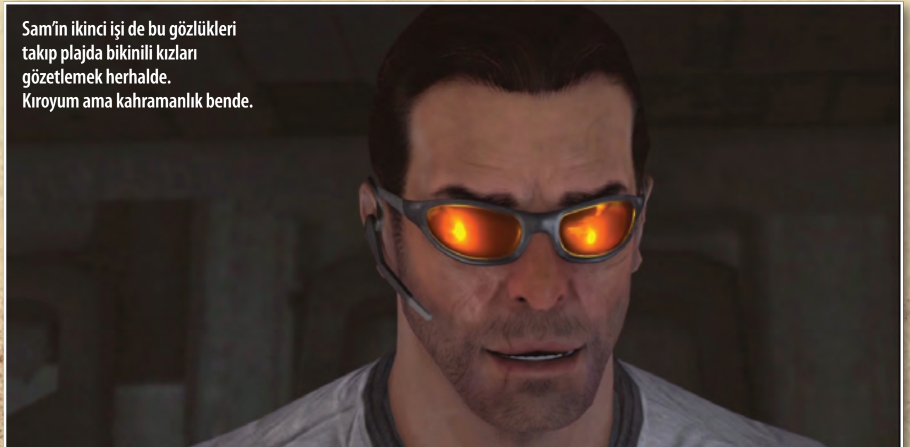
Burada ölen arkadaşları için ağlayan sızlayan bir kahraman yok arkadaşım. Onu başka bir FPS'de bıraktık. Burada bir tek maço kahraman var. Bir de tüfekle, tabancayla, balyozla, tekmeyle hatta gerekirse elleriyle öldüreceği on binlerce uzaylı. Hepsi bu. Hikâye mi? Dünyaya doluşmuş olan uzaylıların arasına düşüyorsun, sonra kurtuluyorsun, sonra yine düşüyorsun ve yine uzaylıları duvarlara sıvıyorsun. Oldu mu? Yeterli mi? Yeterli değilse başka kapıya. Burada malzeme bu. Kendini *Starcraft*'ta bailing saldırısına maruz kalmış Space Marine gibi hissetmek istiyorsan buyur gel. Burada alası var. Hem de çeşit çeşit. Kafa, göz, kol, bacak, her şey etrafta uçuşuyor. Tüm düşmanların, özellikle de küçükler "vırçkkk" efektiyle öldürülebiliyor. Anne babalara uyarı: Baştan söyleyeyim oyunda ağır bir vahşet var. Zaten daha en başında Sam'in çıplak elleriyle düşmanının gözünü sökerek öldürmesi sanırım size yeterli bir fikir verecektir. O yüzden küçük kardeşler başka kapıya lütfen.

Oyun, uzaylı istilasına karşı savaşan Sam'in helikopterden bir barınağın üstüne düşmesiyle başlıyor. Aslında oyun önceki iki *Serious Sam*'in öncesinde bir dönemi konu alıyor ama dedim ya konuyu kim takar... Barınağın üstüne düştükten ve ellerimizle ilk uzaylımızı öldürdükten sonra cephaneliğimize giren ilk silah bir balyoz oluyor. Balyoz gerçekten de yakın mesafede acayip can yakıyor. Eğer hızlı kaçarım derseniz bununla bir Ortaçağ şövalyesi gibi mermi atmadan bazı bölümlerin ilk kısımlarını bile tamamlayabilirsiniz. Çünkü vurduğunuzu patlatıyor. Daha sonra tabancanızı alıyorsunuz. Sağda solda duran zırh, sağlık paketi gibi ufak tefek şeyleri toparlayıp biraz kendinize geliyorsunuz. Dedim ya klişe diye. Bir oyunda sağda solda sağlık paketleri, silahlar ve zırh parçaları bulup kendimizi toparlamayı unutmuşuz sahiden. Eskiden bunların yerlerini ezberlemeden bazı oyunları bitiremezdiniz.

EN GÜZEL YERİ

Çatışma sonrasındaki sessizlik... Her saniyesi bir gün gibi gelen bir çatışma sonrasında üzerime akan yaratıkların sonuncusunu da temizledikten sonra çöl rüzgârının kumdan saçlarını hafif hafif okşayışını izlediğim o sessizlik anı. Tetikteki parmağımı biraz gevşetebildiğim, kulaklarımdaki kükremeleri ve savaşın gürültüsünü geride bıraktığım, yalnızca nefes alışverişimi duyabildiğim o zafer anı. Ucu ucuna hayatta kalabildiğim bölümün sonundaki rahatlama. İşte oyunun en güzel anı tam bu saniyeler.

Serious Sam 3: BFE öyle kıvrak bir FPS değil. Köşeden kafa uzatmalar falan yok. Oyunda karşınıza çıkacak olan düşmanların da yapay zekâsı en fazla sağa sola kayarak üzerine nişan alınmasını zorlaş-



Sam'in ikinci işi de bu gözlükleri takıp plajda bikinili kızları gözetlemek herhalde. Kıroyum ama kahramanlık bende.





Gel gel de yer karosunu kafanla süsleyeyim

Hambuvgevci burdaymış dedilev ben de bir koşu geldim abüüü.

tırmaktan ibaret. Daha fazla yaratıcılık arayanlar için hadi şunu da ekleyeyim, bazıları tavandan geliyor, bazıları sağa sola zıplıyor. Zaten oyunun esprisi de bu. Her bölüm biraz sakin başlıyor. Hatta bu sükunet gerçekten de sizi geriyor çünkü ses efektleri çok başarılı. Bazı bölümlerde, inceliği olmayan korku filmlerinin en klasik yöntemiyle, karşınıza birden "höarh" diye bağırarak çıkan yaratıklar insanı koltuktan düşürüyor. Bazen yalnızca taşa vuran pençeleri duyuyorsunuz ama düşmanı son ana kadar göremiyorsunuz. Müzik başınıza gelecekleri önceden haber verecek şekilde çatışmaya girmeden önce tempoyu yükseltiyor. Özellikle de tefleri duyduğunuzda bilin ki biraz sonra sizi tefe koyacak onlarca, hatta duruma göre yüzlerce düşman üstünüze akacak. Ölen düşmanlar kaybolduğundan PC'nizin kasılması konusunda bir endişeniz olmasın. Üstünüze aynı cinsten yüzlerce yaratık akmaya başladığındaysa oyun *Yılan Sam*'e dönüyor. Yılanın başı sizi takip ediyor ve siz ateş ederek geri geri kaçmaya başlıyorsunuz. Bu yüzden kaçacağınız alanı çok iyi tahlil etmeniz gerekiyor. Çünkü bir taşa falan takılırsanız vay halinize. Tam bu taktikle yılanı kuyruğuna kadar eritip bitirdiğinizde akın da duruyor. Ve siz gerilen kaslarınızı biraz dinlendirebiliyorsunuz.

Gerilmek demişken, sakın bu oyunu basit mantığı sebebiyle öyle kolay bir FPS sanmayın. Birçok çatışmada fena halde kalabalık düşman sürüleriyle karşılaşacak ve bu kalabalığın altında ezileceksiniz. Özellikle düşmanlar farklı kombinasyonlarda geldiğinde feleğiniz şaşacak. Yani karşınızdaki oyun kolay bir lokma değil, hele normal ve daha üst zorluk seviyelerinde oynuyorsanız sağlığınız kendi kendine dolmadığından fellik fellik paket arayacaksınız. Daha da güzeli, mecburen bir şeylerin arkasına saklanacaksınız. Bir de açık alanlar neyse de, kapalı alanlarda bu sürüyle baş etmeye kalktığınızda işiniz iyice zorlaşacak. Oyunun bazı yerlerinde çevirmeniz gereken kollar ve birçok yerinde erişebileceğiniz gizli bölümler var. Bunları keşfetmek için bazen özel çaba harcamanız gerekiyor, bazen de canınızı kurtarmaya çalışırken buluveriyorsunuz.

Serious Sam'i *Serious Sam* yapanların başında yüzlerce mermi fırlattığımız saçma sapan silahlarımızdır ya hani, burada da kural değişmemiş. Devasa top, roketatar gibi fantastik silahlarımız yine elimizin altında. Ama asıl ustalık bunları doğru zamanda, doğru menzille, doğru düşmana karşı kullanmak, hatta buna göre mermi tasarrufu yapmak. Benim gibi mermi harcamama takıntınız varsa silahlı akrepleri tabancayla headshot atarak da öldürebilirsiniz. Ama yok, kıyarım, harcarım derseniz roket de iş görür. Düşman yakınınıza girdiğinizde çifte, balyoz, dipçik kullanırken uzaktakilere karşı tüfeklerinizi konuşturmalısınız. Büyüklere roket ve top atabilirsiniz. Önemli olan, büyüklerle uğraşırken küçükleri veya tam tersi küçüklerle uğraşırken büyükleri unutmamak.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Çok yüksek oyun temposu. ✓ Hiç bir oyunda göremeyeceğiniz kadar kalabalık düşman sürüleri ✗ Unutulmaya yüz tutmuş oynanışı yüzünden günümüz oyunları arasında ezilmesi ✗ Eski oyunlara göre kendini geliştirmemesi

Oyunda sizi en çok havaya sokan şey etrafa bol bol kan sıçraması, et yığını haline gelen ya da parçalanan, patlayan düşmanlar. Yani düşmanı alt ederken yalnızca öldürmüyorsunuz, resmen imha ediyorsunuz ki kafa dağıtmalık oyunlarda bu tip abartılar rahatsız edici değil, atmosferi tamamlayan birer unsur olarak faydalı bence.

Oyunda hikâye modunun yanı sıra bir de survival modu var. Burada klasik olarak üstünüze akan sürülere karşı hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Ve bana sorarsanız her şeyi bırakıp sırf bu modu saatlerce oynayabilirsiniz. Eğer kendi başınıza oynamaktan sıkılırsanız 16 kişiye kadar destek veren çok oyunculu moda girin. Çok kalabalık sunuculara rastlamadım ama en azından 16 kişi birden hep beraber katliam yaratmak veya birbirinize girişmek de eğlenceli oluyor.

Serious Sam 3: BFE ile istediğiniz kadar eğlenin ya da sıkılın ama günümüzün FPS'leriyle kıyaslamayın. Çünkü Croteam'in yapmaya çalıştığı, günümüzün oyunlarıyla kapışmak değil. Onun yerine türün köklerine inerek saf çatışmaya odaklı bir iş yapmışlar ve bunu başarmışlar. Fakat bunu yaparken kendilerini tekrar etmekten kaçamamışlar. Daha önce tutan formülü yenilemiş, cilalamış ve tekrar önümüze sunmuşlar. O yüzden oyunun notunun verirken kendi içerisinde bir değerlendirme yapmanın daha doğu olacağını düşünüyorum. Oyun taş gibi bir FPS mi? Evet. Aksiyon tavan yapıyor mu? Evet. Grafikler ve ses efekleri iyi mi? Evet. Ama en önemlisine gelince: Eğlendiriyor mu? Hem evet hem hayır. İşte bu yüzden de notu 7'den aşağı inmiyor ama 8'e de çıkamıyor. Yine de en az bir defa başından sonuna kadar oynanıp bitirilmeyi hak ediyor. Hele hele indirimde falan bulursanız sakın kaçırmayın.



"Senin gözünü oyarım" sözü bu sahneden sonra lugatımızdaki yerini sağlamlaştırmış oldu.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Croteam → **Dağıtım:** Devolver Digital → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** Sendit.com 29.99£ → **Dijital İndirme:** Steam (39.99$)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://serioussam.com/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Eski moda ve saf aksiyon FPS sevenlere uygun bir oyun.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

YILLAR NE KADAR DA ÇABUK GEÇİYOR BE HARRY! -MERT YİĞİT DOĞRU

LEGO Harry Potter YEARS 5-7

ASLINDA YUKARIDAKİ CÜMLEYİ yazarken aklımdaki şey, serinin ilk gününden tamamlanışına dek Harry Potter'ın ne kadar büyüdüğüydü. Ama sonradan aklıma, ilk kitap olan Felsefe Taşı'nı elime alışım geldi, ufacık bir çocuktum. Sonraki yıllar boyunca bir sürü şey değişti benim için ama her Harry Potter kitabını ilk çıktığı gün alıp okuma alışkanlığım, filmlerini gösterime girdiği gibi gidip izleyişim, oyunlarını oynama saplantım değişmedi… Sadece ben değil, milyonlarca Harry Potter hayranının da son 10 yılının böyle bir özetini çıkarabiliyor olmak garip bir durum. Ama bu şikayet edilesi bir gariplik mi? Kesinlikle hayır (hele de J. K. Rowling açısından).

NEYSE, NE DİYORDUM?

Harry Potter'dan önce hayatımızda daha başka meşgaleler de vardı elbette. Evin bir köşesinde poşet içinde yığılı duran ve kendin pişir kendin ye tadında oynadığımız Legolar mesela. Benim Lego dolu poşetim bir şekilde çöpün dibini boyladığından ilişkimiz gerektiğinden kısa sürdü, evet, ancak uzun zaman sonra kendisiyle bilgisayar ekranında gerçekleşen buluşmalarımız, eskisini aratmayacak kadar eğlenceli geçti diyebilirim. LEGO Harry Potter: Years 5-7 de, bu buluşmaların sonuncusu işte. Belki de en güzeli hatta.

Adından da anlaşılacağı gibi yeni oyunumuz, Harry Potter ve arkadaşlarının Hogwarts Cadılık ve Büyücülük okulundaki 5, 6 ve 7'nci yıllarını anlatıyor. Bir diğer deyişle, serinin ikinci yarısı da diyebiliriz. Bu arada Karanlık Lord ve ölüm yiyenleriyle mücadele de devam ediyor elbette. Diğer Lego oyunları gibi, Years 5-7'da da diyaloglara yer yok ama oyunun anlatımı yine tüm Lego oyunlarındaki gibi oldukça başarılı. Hiçbir karakteri konuşturmadan, sadece jest ve mimiklerle bu kadar başarılı ve esprili bir anlatım sağlamak hiç de kolay olmadığından Traveller's Tales'i hararetle kutluyorum ama bu başarı, hikâyeyi hiç bilmeyenleri kurtaracak kadar da büyük değil. Olayı ezbere bilenler için "Heheh, ne güzel yapmış adamlar yahu" şeklinde değerlendirilen bir sahnenin, Harry Potter bilmeyenlere fazlasıyla yabancı geleceğini anlamak için özel bir empati yeteneğine ihtiyacınız yok. Gerçi koskoca Harry Potter evrenini, bu eğlencelik Lego oyunlarından öğrenmeye çalışan biri de çıkmaz herhalde (di mi?).

KONSOLCU OYUN

LEGO Harry Potter: Years 5-7, konsoldan port edildiğini her şekilde bas bas bağıran bir PC oyunu. Bunun en büyük göstergesi de, oyunda fare desteğinin bulunmaması. Bu durum ilk başta hoşuma

LEGO Harry Potter: Years 1-4



>

LEGO Harry Potter: Years 5-7



>

Harry Potter and the Half-Blood Prince









Bir erkeğin kalbine giden yol, midesinden geçer diye boşuna dememişler.

Harry'ciğim... Söylemeyeyim diyorum ama ayakların kokuyor.

gitmese de (bilgisayar oyunlarında fareden mahrum kaldığım zaman kendimi boşlukta hissediyorum ben), oyunu oynarken herhangi bir sorun yaşadığımı söyleyemem.

Oyun boyunca Harry'nin yanında genelde en az bir kişi daha bulunuyor ve istediğimiz vakit tek tuşla bu kişiye geçiş yapabiliyoruz. Bu, oynanışı oldukça dinamik hale getiren bir unsur. Genelde tek bir karakterle sorunsuzca ilerleyebilsek de, bazen karşımıza Harry'nin yapamayacağı şeyler çıkıyor. Bu durumda, örneğin ortada tamir edilecek bir şey varsa Arthur Weasley'e, bir büyü ya da semboller hakkında teorik bilgi gerektiren bir durum olduğunda Hermione'ye geçiş yapmamız gerekiyor. Gerekli olan kişiler zaten o anda yanımızda oluyor ve altta beliren Dumbledore bize "şunu seç ki kilidi kırabilesin" gibi IQ'muza söven açıklamalar yapıyor. Ama böylece Harry dışındaki karakterler, yanımızda ebleh ebleh koşmaktan başka bir işe de yaramış oluyorlar. Bunun yanı sıra kimi zaman etrafta bulunan kazanlardaki iksiri içip kısa süreli özellikler kazanabiliyor, kimi zaman da gerekli iksiri kendimiz yapıyoruz. Oyun ilerledikçe öğrendiğimiz yeni büyüler de değişik engelleri aşmamıza olanak tanıyor (eşyaları parçalamamızı sağlayan "Reducto" büyüsü gibi). Temelinde "doğru büyüyü seçme" yatan düellonun da oldukça eğlenceli olduğunu belirteyim.

ZOR OLSA SIKICI OLURDU ZATEN

Yukarıda da bahsettiğim gibi oyun epey kolay. Gideceğimiz yerler mavi bir okla, büyü işleyen objelerse mor bir hare ile gösteriliyor mesela. Çaktırmadan otomatik nişan kullanan oyunda (ki aksi durumda işkenceye dönerdi hedefi vurmak) bulmacaları çözmek de çocuk oyuncağı. Ayrıca oyuna öyle bir yedirilmiş ki bazı bulmacalar, etrafa büyü sallayıp puan toplamaya kasarken bile bilmeden birkaç tanesini çözdüğüm oldu. Normal bir oyunda "eksiler" hanesine yazılabilecek olan bu durum, söz konusu bir Lego oyunu olunca bir artıya dönüşüyor neyse ki. Bunun yanı sıra videolar, karikatürize edilmiş karakterler ve oyunun kendisi oldukça komik sahneler içeriyor. Bir keresinde, Diagon Yolu'nda el arabasının birinin altında kalarak Lego parçalarına ayrılan Ron'a epey güldüm mesela. Ya da daha oyunun en başında, ruh emicilerin geldiğinden neredeyse emin olan Harry'yi (oyun bunu bize söylemiyor elbette ama seriyi yutmuşlar olarak biz biliyoruz), puan toplamak için salıncakta sallandırıp kaydırakta kaydırtmak… Oyunun absürtlüğü de, bu ve bunun gibi pek çok duruma sahne olmasından geliyor zaten.

DIAGON YOLU YOLCUSU KALMASIIN!

Oyunun başında bir kez ziyaret edeceğimiz Diagon Yolu ve Sızdıran Kazan pub'ına, dilediğimiz zaman yeniden dönebiliyoruz. "Peki ne işimiz var orda?" diye soran oyungezerlere, birtakım cevaplar hazırladım elbet. Diagon Yolu'nda oraya buraya sihir yaparak dağılan Lego parçalarını toplayıp puanınızı artırabilirsiniz (bu parçaları ilk başta Galleon, Sickle ya da Knut falan sanıp sevinebilirsiniz ama yok öyle bir şey). Yolun sonunda bulunan Sızdıran Kazan'da da topladığınız puanlarla yeni özellikler satın almak (o kadar puanı laf olsun diye toplamadık herhalde), ara videoları izlemek ya da bölümleri yeniden oynamak mümkün.

Oyunun belki de en güzel özelliği, çok oyunculu modu. "F2" tuşuna basar basmaz bu mod açılıyor ve aynı anda iki kişi birden oynayabiliyoruz. Kontroller ve oyun oldukça kolay olduğundan, oyunlarla hiç alakası olmayan bir Harry Potter hayranı arkadaşınızı bile kolundan tuttuğunuz gibi yanınıza oturtup aynı klavyeyi paylaşmayı teklif edebilirsiniz (aynı klavyeyi paylaşmak demişken, eğer bu kişi sevgilinizse çok daha eğleneceğinizi söyleyebilirim).

SEN NE SİSTEM DOSTUYMUŞSUN ÖYLE

Tüm diğer Lego oyunları gibi, grafiksel açıdan son derece tatmin edici olan Years 5-7 da oldukça sistem dostu bir oyun. Resimleri yakalamamı sağlayan pek sevgili oyun arkadaşım Fraps'e göre, bizim *Ekonomik Sistem*'in (bkz. Organize Sanayi sayfaları) ultra ekonomik hâli olan bilgisayarımda oynarken 80-90FPS'den aşağı pek düşmedim. Tabii arada anlık düşüşler oldu, ancak oynanışımı zerre etkilemedi bu durum. Hiç bahsetmemişim, ancak fonda hafifçe çalan müzikleri de, oyundan aldığınız zevki katlayacak oyungezerler.

Eğer aranızda hâlâ "Ya Lego'dan oyun mu olur yaa??" diye düşünenler varsa, önce bir "o hoo" diyor ve sonra da bu oyuna bir şans vermelerini rica ediyorum. Harry Potter serisinin kendi çöplük oyunlarını oynamaktansa, Lego'lusunu oynamak çok ama çok daha mantıklı. Hadi mantığı geçtim, kesinlikle çok daha eğlenceli. Benden söylemesi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Sadece jest ve mimiklerden oluşan esprili anlatımı ✔ Absürt olaylara sahne olması ✔ Yeniden oynanabilirliğinin yüksek olması
✖ Hikayeyi bilmeyenlerin neler döndüğünü anlaması zor



→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Traveller's Tales → **Dağıtım:** Warner Bros. Games → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 10+ → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dahası İçin:** harrypotter.lego.com

SON KARAR

Kategori	Yıldız
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Harry Potter evrenini bambaşka bir açıdan tatmak istemez miydiniz?

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

BİR İZAH EDEYİM MEMUR BEY... -GÖKTUĞ YÜKSEL

NEED FOR SPEED THE RUN

HEY GÜZEL İNSANLAR, 2012'nin ilk inceleme yazısından (benim açımdan), hepinize sevgiler ve saygılar. Yine bir *NFS* oyunu ve yine tahmin ettiğiniz üzere, ailenizin araba sevdalısı yazarı Gök, karşınızda. Geçtiğimiz senenin bence hayal kırıklığı olan *Shift 2 Unleashed*'den sonra bu sefer simülasyondan uzaklaşıp arcade'e, hatta ve hatta action'a geçiyoruz. Biliyorsunuz artık *NFS* oyunları karpuz gibi tam ortadan ikiye ayrılıyor, simülasyon ve de arcade olmak üzere. Ve ne güzeldir ki bu vesileyle hemen hemen her sene en az iki *NFS* oyunu ile karşılaşıyoruz. En son, *Shift 2*'de buz üstünde kayan araba simülasyonu nedir öğrenmiştik, bu sefer de *The Run* ile Amerika'nın bir ucundan diğer ucundaki tabakhaneye bir şeyler yetiştirmeye çalışıyoruz...

KONU NEDİR JACK?

Benim (ve de birtakım arkadaşlarımın) lise çağlarımdan beri en büyük fantezilerimden biri "Amerika'da road trip" olayı idi, çok şükür tam istediğim şekilde ve uzunlukta olmasa da bunu gerçekleştirdim. Ama gerçekleştiremeyenler için de *The Run* var, San Francisco'dan arabamıza atlayıp New York'a kadar son sürat deli bir yarış içine giriyoruz. Bunu hayrına yapmıyoruz tabii ki, işin ucunda para var. 200 kişi yarışa katılıyor, birinci de 25 milyon dolar alıyor. İşin içinde aynı zamanda mafya falan da var da, lafı fazla gevelemek istemiyorum, oyunda adam gibi senaryo yok arkadaşlar! Saçma sapan, basit bir senaryo icabı bir uçtan diğerine kadar gidiyoruz işte. Keşke en azından sürprizli falan bir konu olsaydı. Jack var, bizim eleman, Jack'e yardım eden ama lüzumsuz konuşmaktan başka bir şey yapmayan bir hatun var, bir de 3-5 saniyeliğine gördüğümüz, konu ile pek alakası olmayan tipler var. Bu kadın da zaten çok gereksiz laflar ediyor. Mesela Colorado'da karlı dağlardan falan geçiyoruz, etraf donmuş, her tarafa kar yağmış, bacımız "Jack dikkatli ol, yollar kaygan olabilir" diyor... Yok ya, valla mı? Ben de yaz lastiklerini takıp çıktıydım yarışa, n'apacağız şimdi? Sırf konuşmuş olmak için konuşuyor yani, hiç haz almam o tiplerden...

THE RUN NE AYAK, KOŞACAK MIYIZ JACK?

Oyunun trailer'larında devamlı Jack'i dalağı bile şişmeden sağa sola koşarken gösteriyorlardı. *God of War* (veya benzeri) oyunlar usulü zaman ayarlı tuşlara basarak, değişik aksiyon sahnelerini falan gördükten sonra yine içimden "Olamaz, konulu saçma sapan bir NFS geliyor yine" demiştim. Malum, *NFS Undercover* (yine Black Box) falan işin iyice suyunu çıkarıp saçmalamıştı. Ama neyse ki oyunda bu tür sahneler bir elin parmağını geçmiyor ve adamlar işi tadında bıraktıkları için bence çok da güzel olmuş yani. Tabii enteresan şeyler de yok değil burada. Mesela polislerden tabanvayla kaçarken veya polislere dirsek falan atınca neden sürücü XP kazanıyoruz onu anlayamadım. Mesela Cevahir diye bir arkadaşınız var, adam süper kaşarlı tost yapıyor. Hatta evde sucuk varsa karışık tostta bile kendini kanıtlıyor. Şimdi bu herife "Cevahir, bir patlıcan oturtma yap da yiyelim la" demek, tost yapan adamdan bunu beklemek garip olur, alakasız olur. İşte koşarak sürücü XP kazanmak da bu şekilde alakasız. Ama burada en alakasız şey benim *The Run* ile patlıcan oturtmasını birleştirmem oldu. Bunu da oyundaki



Porsche'lere kıyak geçilmiş.





Pek bir aksiyon göremedik sizden gençler...

alakasızlığı daha iyi göresiniz diye yaptım. Neyse daha fazla saçmalamadan oyundaki konu kısmını bitirip arabalara geçelim.

Electronic Arts'ın oyun çıkmadan evvel neredeyse gazetelerin orta sayfasına bile ilan olarak verdiği "Bizde Porsche var, başka kimsede yok, ona göre laayn" olayı bence oyun dünyası, daha doğrusu yarış oyunu seven bizler için güzel bir şey değil. Gerçi bunu yapan da EA değil, Porsche diye tahmin ediyorum, çünkü heriflerin kuralları var, mesela içinde "Porsche" kelimesi geçen domain satın alamıyorsunuz. Bir deneyin isterseniz. Neyse, oyunda da Porsche'lere büyük kıyak geçilmiş gibime geldi, kullanması en rahat araçların hepsi Porsche. Oyundaki araçların listesini yapacak değilim, bunu istediğiniz yerden girip okuyabilirsiniz ama Ferrari'lerin eksikliği de gözüme batmadı değil. Her ne kadar ben "Lambo PWNS Ferrari" inancında olsam da, bir yarış oyununda Ferrari demirbaş olmalı. Yani Porsche iyi de, Ferrari'sizlik olmamış. Ayrıca Alman üçlüsü Mercedes, BMW, Audi'nin de (kalite sırasına göre yazdım, ehueuhe) çok güzel reklamları yapılmış. Özellikle oyunun sonundaki büyük yarış Mercedes'in yeni canavarı SLS AMG ile olduğu için fena halde güzel reklam olmuş. Bu arada, geçenlerde bu SLS AMG'lerden bir tanesini yakından inceledim, içine falan oturdum (dışına da otururdum izin verselerdi), resimlerden pek beğenmemiştim ama dünya gözüyle "inanılmaz" bir araç olmuş. Yine de bir McLaren SLR 722 değil ama...

Oyuna dönelim, varolan üç araba klasmanı bence oyun içinde pek bir fark yaratmıyor. Zira altımda dört çeker muhteşem bir Porsche ile basit Amerikan teknolojisine sahip El Camino'ya karşı kapışırken ağzım açık kaldı. Adam sanki iki çeker değil de tank anasını satayım, spin mipin attığı yok, gerçekçilikten çok uzaktı maalesef. Aynı şey rakip Mustang'ler için de geçerli. Biz Muscle Car alınca arabaların arkası köpek kuyruğu gibi sallanmaya başlıyor ama rakiplerde bir sorun yok, anlayamadım. Ha bir de oyunda araba değiştirmek için benzinlikte durmamız gerekiyor, bu da biraz saçma olmuş. Ne alakası var lan... Tamam, road trip olayının en önemli noktalarından biri benzincide durup tuvalete falan girmek, gözleme yemek, ayran içmektir de benzincide araba değiştirildiğini ilk defa görüyorum. Bir de F1 oyunlarındaki gibi falan pitstop zamanı kaybediyoruz araba değiştirirken. Garip ve de Tostçu Cevahir'in evde Kayseri Mantısı açması saçmalığında bir sistem olmuş.

JACK, BU RAKİPLER NE AYAK PEKİ?

Yeri gelmişken yapay zekâdan (kırıntı halinde olsa da) bahsedeyim. Demin dediğim gibi oyunda bir kere olsun rakiplerin spin attığını, diğer arabalara çarptığını falan görmedim. İnsan en azından bir kere duvara falan çarpar la! Yok, o da yok. Adamlar çizgi şeklinde yarışıyorlar, ne yoldan çıkıyorlar, ne kaza yapıyorlar. Bu "dağdan mı indin lan ayu" yarışlarında kavisli, uçurumlu yollarda rakiplere arkadan gömçürüp elemanları uçurumdan düşürmeye çalıştım. Hani fren yapıyorlar ya virajlarda, ne kadar hızlı ve kuvvetli vurduysam da (laf aramızda kalsın vuruşum kuvvetlidir!), adamlar düşmüyor, hatta yerinden bile zor oynuyor. O yüzden bu konuda büyük bir hayal kırıklığına uğradığımı söylemeliyim. *Grid*, *Dirt*, *NFS Unleashed* gibi oyunlarda rakiplerin hatalarını görmek, hatta gözümüzün önünde spin atmalarına şahit olmak falan çok daha zevkliydi.

ÇOK JÖN GÖZÜKÜYORSUN JACK

Duymuşsunuzdur, oyun *Battlefield 3*'ün Frostbite 2 motorunu kullanıyor arkadaşlar. *Battlefield 3*'ün *MW3*'ü grafiksel açıdan nasıl ezip yerin dibine soktuğunu birkaç ay önce zaten kendi gözlerimizle görmüştük. O yüzden bu motor hakkında yorum yapmaya pek gerek yok. Ama tabii FPS oyunu için hazırlanmış motor yarış oyununa uyar mı dedim kendime, uymuş hoca. Nasıl ki en son *Mortal Kombat*'a Unreal motoru mükemmel gitmiş, buna da bu motor gayet güzel olmuş. Oyunun 500 beygir yani, ehuehueh. Kelime şeysi yaptım kendimce. Özellikle çığ düşme sahnelerinde, mafya helikopteri ve patlama sahnelerinde falan hakikaten insan kendini bir aksiyon filminin içinde bulabiliyor.

Yazının başında dediğim gibi, ben bu oyunki şehirlerin hemen hemen hepsini gerçek hayatta karayolu ile ziyaret ettim. San Francisco, Las Vegas, Chicago falan, hepsinde araba sürdüm bu mekanların ve şunu net bir şekilde söyleyebilirim ki, değişik mekanların ambiyansını oyuna çok iyi yansıtmışlar. Özellikle iki sene önceki Iron Maiden konserine gitmek için Gök-Benz'le güzel bir Chicago road trip'i yapmıştık ki o yolun anıları hâlâ tazedir bende. Oyunda da Chicago'ya girerken resmen tüylerim diken diken oldu. Bana aynı duyguları yaşattı *The Run*, bu da adamların ambiyansı güzel yansıttığının bir göstergesi. "Great Plains" muhabbeti, yani git git, tarla izle muhabbeti falan da süper. Buraların o fırtınaları falan... New York da çok benzemiş, metrolar, ışıklar falan... Çok hoş



Helikopter... Lazım tabii...


Metrolara yaklaşma, New York sokaklarında...

olmuş yani bence. Özellikle şimdi spoiler yedirtmek istemiyorum kimseye ama oyunun en sonu, yani New York'taki final yarışı o kadar muhteşem olmuş ki verdiğim puanı direkt yarım puan yükseltti. Hiçbir yarış oyununda bu kadar "lan, lan, lan, bu ne laaaa, kaç kaç kaç" heyecanı yaşayacağınızı zannetmiyorum. Tam bir *Mission Impossible* sahnesi gibi, ambiyans süper.

RUNNING FREE DİNLİYON MU JACKO?

Şimdi insan ister istemez bu tür bir oyunda Iron Maiden'ın "Running Free"'sini duymak istiyor ama oyunda bu parça yok. Birtakım arkadaşlar "Olm, Ruuuuuun to the Hills daha bi mantıklı" diyebilir ama o parçanın arabaya binmekle (veya kamyonete binmekle) pek alakası yok. Ama yine de oyundaki müzikler de ambiyansa yaraşır şekilde düzenlenmiş. Mesela Great Plains'ten geçerken country müzik çalmaya başlıyor falan. Gece polislerden kaçmış, içiniz biraz rahatlamış şekilde otobana çıkmışken böyle huzur verici parçalar çalıyor. Benzer şekilde sabah olunca (oyunda gece/gündüz olduğunu sanırım anlatmama gerek yok), böyle Barış babamızın "Sabah Seher Vakti Düştüm yola" parçasının neşesinde, böyle insanın içini oynatan parçalar çalıyor falan. Dediğim gibi şarkı listesi yapmayacağım, müzk konusunda oyun başarılı olmuş bence.

Gözlüğü ver de bir gün resim çektirelim Jack.

YARIŞ OLAYI, HIZ HİSSİ, SÜRÜŞ ZEVKİ

Bakın Jack'in adını bile ağzıma almadım bu başlıkta. O derece ciddi bir konudur yani sürüş zevki. Hissiyat adamıyımdır vesselam... Dünyanın en iyi arabalarını oyuna koysunlar, soundtrack Metallica'dan gelsin, grafikler olağanüstü olsun, sürüş zevki olmadıktan sonra hiçbir şeye benzemez... Neyse ki ben oyundan büyük zevk aldım. Bunun en büyük sebebi, oyunun bilinçaltımda uyuyan ilk *Need For Speed*'i uyandırması oldu.

NFS Hot Pursuit



>

NFS The Run



>

Shift 2: Unleashed



Mekanlar, yarış zevki, yollar, manzara, arabalar falan doğrudan ilk *NFS*'yi hatırlattı. O zamanlar 15 yaşında veletken dayım taa Amerika'dan orijinal kutulu olarak yollamıştı bana *Need For Speed*'i... Hey gidi günler. Eski oyunlardan aldığımız zevki artık pek bulamıyoruz ama bu oyunda o potansiyel var. Kışın kestane yiyerek NFS oynadığımız, komşumuz Muhittin amcanın yazın bana bahçemizde tavla oynamayı öğrettiği zamanlar gözümün önüne geldi. Şu an Mirkelam'dan "Hatıralar" şarkısını açıp dinleyebilirsiniz, sanırım o şarkı da zaten ilk *NFS* zamanlarında çıkmıştı. Sadece ilk *NFS* değil, oyunda bence çok iyi başka bir oyun olan *NFS Carbon*'ın da esintileri var.

Neyse, *The Run*'ı genel olarak beğendim ben gençler ya, beğenmediğim şeyler elbette ki oldu ancak açıkçası San Francisco'dan New York'a kadar geçirdiğim zamandan büyük zevk aldım. O yüzden bu oyunu yarış seven bütün arkadaşlara öneriyorum ve Gök++ Guaranteed diyorum. Ama dediğim gibi, *The Run* kısmını bitirdikten sonra oyunun pek de oynanabilirliği kalmıyor. Yani macerayı bitirdikten sonra oyunu gayet rahat bir şekilde satabilirsiniz, online olayında tabii ki uzun zaman takılabilirsiniz ama online için *Forza* falan bence daha iyi abi ya. Yine de ben ömrüm yettikçe çıkan bütün *NFS*'leri alıp oynayacağım, işimiz bu zaten, o yüzden bunu da aldım, oynadım, bitirdim. İyi ki de oynamışım.

Amerika'da road trip, eminim benim gibi birçok Türk gencinin rüyalarını süsleyen bir fantezi. Ve oyun en azından bunu çok iyi beceriyor. Sonuç olarak bir sonraki *NFS*'de görüşmek üzere diyorum, umarım *Shift 3*'de yollardaki buzları eritirler de adam gibi bir oyunla karşılaşırız...

İletişimin bin türlü yolu var ve bu onlardan biri değil...



- **Tür:** Yarış
- **Yapım:** Black Box
- **Dağıtım:** EA / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 99 TL
- **Dijital İndirme:** -
- **Yaş Sınırı:** 7
- **Dahası İçin:** www.needforspeed.com/therun

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Ambiyans ✓ Aksiyon sahneleri ✓ Değişik bir yaklaşım ✓ Başarılı oyun motoru ve müzikler ✗ Ferrari'ler Nerede? ✗ Senaryo ✗ Benzincide araba değiştirmek ✗ Çizgi halinde yarışan rakipler

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Test Drive ile yapamadığınız, Gumball'u izleyip özendiğiniz, "ben eksik kalmayayım" dediğiniz Amerika'da road trip olayı sizleri bekliyor.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





Cilt bakımına özen gösteren atlar için tımar gibisi yok.

HANGİ PLATFORM?

Oyunu hem PC'de hem de PS3'te deneme imkânım oldu ve tercihimi PC'den yana kullandım. PC'de grafikler daha iyi, kontroller çok daha rahat ve en önemlisi de konsol versiyonunda olmayan at, kuş ve kertenkele gibi hayvanlar var. Bu arada, Pets'in PS3 ve Xbox 360 için ayrı bir oyun olduğunu da belirteyim. Sims 3'ten bağımsız olarak kurulup oynanıyor.

EVCİL DOSTLARIMIZ KONTROL ALTINDA -NOYAN AKATLI

The Sims 3: Pets

"Sahibim, en iyi arkadaşım Noyo tam dört saattir oturmayı öğretmeye çalışıyor bana. Farkında değil galiba ama bu işten sıkıldım. Ayrıca karnım acıktı, tuvaletim geldi ve bir şeyleri kemirip parçalamaya karşı olan doğal ihtiyacım sabrımı zorlamaya başladı."

"İsmim Şanslı. Yetişkin, koca kafalı, altın rengi tüyleri olan, golden retriever cinsi iri yarı bir köpeğim. Sahibim Noyo tam bir köpek aşığı, kitap kurdu, biraz üşengeç, çabuk sıkılan bir Sim. Bense obur, oyuncu ve sahibine sadık bir Sim pet'im. The Sims 3 Pets denen bu oyunu aslında sevdim. Çünkü tüm eylemlerimi, isteklerimi, amaçlarımı rahatlıkla kontrol edebiliyorum. Başarılı bir yazar olmak isteyen Noyo şehir kütüphanesinde saatlerini geçirirken ben sokakları, parkları, değerli taşlar ve kocaman kayalarla dolu yeşil arazileri keşfe çıkıyorum. Eğlenmek istediğimde köpek parkına gidip oradaki renkli topların peşinden koşuyorum. Ahşap bankların kenarlarını kemiriyor, Sim çocukları kokluyorum. Sokak köpekleriyle oynuyorum bazen, şanslılar bana göre. İki yıl önce, gerçek yaşamımda eski sahibim tarafından terk edilmiş, aylarca yarı aç yarı tok gezip hasta, bitap düştüğüm yetmiyormuş gibi, "insan"lardan burada söz edemeyeceğim derecede şiddet görmüştüm. The Sims dünyasında hiç kimse sokak hayvanlarını dövmeye, hele ki işkence etmeye kalkmıyor. Hatta bir sokak köpeği, önceki gece bizim bahçeye geldi ve kulübeme girip sabaha kadar uyudu, hiç sesimi çıkarmadım. Şimdi sözü Noyo'ya bırakıyorum, ben çok acıktım. Şu hiç tükenmeyen sihirli mama kabından karnımı doyurayım. Hovfhovf!"



2012 ilkbahar koleksiyonunda köpek motifleri göze çarpıyor.

SIM'LERİ TANIDIKÇA PET'LERİ DAHA ÇOK SEVİYORUM

İtiraf etmeliyim ki duyurulduğu ilk günden beri Sims 3 Pets'i de en az *Skyrim, Diablo 3* ve *The Secret World* kadar merak ve hevesle bekliyordum. Dünyada en sevdiğim, en çok değer verdiğim varlık olan köpeğim Şanslı'nın simini yaratmanın ve onun top peşinde koşturmasını, tüyleri taranırken keyifle gülümsemesini, karnı acıkınca "hovf, hovf!" diye havlamasını bir oyunda izlemenin acayip eğlenceli olacağını düşünüyordum. Ama tüm bu eğlenceyi bir tarafa bırakalım ve gelelim en önemli soruya: Beklentilerimi karşılayan bir paket olmuş muydu Pets?

AT PLATFORMUNA GÖRE KİŞNER

Sims 3 Pets'i hem bilgisayarda hem de PS3'te oynadım ve PC versiyonunun daha avantajlı olduğuna karar verdim (Bkz: "Hangi Platform" kutusu). *World Adventures* ve *Ambitions* ile oynanışa yenilikçi, kayda değer değişiklikler getirerek beğeni toplayan Sims 3'ün "bitmek doymak bilmez" ek paketleri *Late Night* ile düşüşe geçmiş, *Generations* ile hayal kırıklığı yaratmıştı. Pets ise yapımcı adına biraz riskli bir hamle bence. Zira oyunun içeriği tamamen hayvan sever Sims'çilere göre hazırlanmış. Rastgele bir Sim yaratıp köpek, kedi, at gibi evcil hayvanlar ya da oyun içinde kertenkele, kuş gibi küçük hayvanlar edinmek, bu hayvanları da tıpkı Sim'leriniz gibi kontrol etmek mümkün. Evcil hayvanlarınız değerli taşlar bulmayı öğreniyor, atlar yarışlara ve engel atlama gösterilerine katılıyor, tıpkı Simler gibi olumlu–olumsuz ilişkiler kuruluyorlar. Kedi ya da köpeğinizle birlikte parklarda tur atıyorsunuz ama Pets'in getirdiği yeni etkileşimleri, kişilik özelliklerini, içeriği keşfedip gülüp eğlendikten sonra ekran görüntülerini birer anı olarak saklamaktan başka yapacak işiniz kalmıyor.

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** The Sims Studios → **Dağıtım:** Electronic Arts / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL → **Dijital İndirme:** 39$ (PC)
→ **Yaş Sınırı:** +13 → **Dahası İçin:** www.forum.thesims3.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Detaylı pet yaratma -cins, tüy, renk- seçenekleri ✔ Hayvan dostlarımızı kontrol etme imkânı ✔ Hayvan ve doğa sevgisine yönelik oynanış ✔ Gülümseten etkileşim, ses ve animasyonlar ✖ Eski Sims oyuncularına sunduğu yenilikler çok sınırlı ✖ İçeriği çabuk tükeniyor ✖ Konsol versiyonunda atlar yok ve şehir küçük

The Sims 3 Ambitions > The Sims 3 Pets > The Sims 3 Generations



Şahsen The Sims 3: Pets'in beklentilerimi yeterince karşıladığını söyleyebilirim, sadık dostum Şanslı'nın Sim kopyasını ekranda izleyerek fazlasıyla eğlendim. Tabii, ben bir hayvan aşığıyım ve açıkçası "kısmen evcilleştirilebilen" fil, goril, ayı, şahin gibi canlıları da oyunda görmeyi, kendi kişisel hayvanat bahçemi kurabilmeyi isterdim. Tam da şu anda oyunda (cumartesi, saat 10.33) "Finish Your Current Review" (yazmakta olduğun incelemeyi tamamla) isteği geldi ve bu yüzden de son iki cümlemi yazıyorum. Köpek görünce yolunu değiştirenlerdenseniz, Pets size göre bir oyun değil elbette ama evcil hayvanlarla aranız iyiyse eğlenceli anlar ve keyifli sahneler sizi bekliyor. Sulsul!



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Havlayan, miyavlayan ve kişneyen yeni dostlarımızla birlikte hoşça vakit geçirirken "artık Sims 4'ün zamanı geldi mi" diye düşünmekten de kendimizi alamıyoruz.

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

COMBAT EVOLVED
HALO
ANNIVERSARY

"RE"MASTER CHIEF - FURKAN FARUK AKINCI

"HANGİ OYUN O?" diye sordu Tuğbek… "İlk Halo'yu yeniden yapmışlar" dedim. "İlk Halo candır be!" dedi. Gerçekten de öyledir ama aynı zamanda da ofisin en büyük geyiklerinden biridir: "Halo'yu niye sever bu millet?" İlk Halo, Xbox'ın karakterini şekillendirmişti, konsolda da FPS oynayabileceğini gösteren köşe taşlarından biriydi. Bugün mükemmel hizmet veren Xbox Live'ın temellerini atan oyundu. Hem tek kişi, hem de multi ortamlarda konsolların zirve günlerinin habercisiydi. PC'kolikler burun kıvırmış olsa da değerli bir oyundu Halo ve haklı olarak oyun tarihinin en popüler serilerinden biri haline geldi. Dile kolay, ilk Halo olan *Combat Evolved* çıkalı tam 10 yıl olmuş. Ve Bungie'nin Microsoft'tan ayrılmasının ardından ne yapacağı merakla beklenen, Halo markasının yeni emanetçisi 343i stüdyoları, ilk Halo'yu almış, allamış pullamış ve yeniden yaratmış. Karşımızda eski grafiklerin HD'ye uyarlanan haliyle ilk oyun değil, yepyeni bir grafik motoruyla adeta sıfırdan kodlanmış gibi duran gıcır gıcır bir oyun duruyor.


İlk oyunda şunları kullanmak ne olay olmuştu...

İlk Halo'nun hastası olanlardan biriyim fakat bundan 9-10 sene öncesinde Xbox Live'ı deneme şansım pek yoktu. Yine de ilk Xbox'ın resmen Halo için yaratılmış gamepad'iyle oyunu ayıla bayıla oynamıştım. Özellikle açık uçlu oyun yapısı çok hoşuma gitmişti. Çok iyi anlatılamasa da hikâyesi fena değildi. Fakat *Anniversary*'yi ilk olarak Gamescom 2011'de gördüğüm zaman, ne yalan söyleyeyim, çok bir şeye benzetememiştim oyunu. Microsoft'un haybeden birkaç milyon dolar kazanma hevesi gibi gelmişti. Gelgelelim oyunun son sürümünü 360'a taktığımda *Anniversary*'nin sadece bir remake olmadığını anladım. Bu belli ki yepyeni bir oyundu.

ÇEMBERİMDE GÜL OYA

Hatırlayabileceğiniz gibi serinin yaratıcısı olan Bungie, 2007 yılında Microsoft bünyesinden çıkıp bağımsız bir stüdyo haline gelmişti. Fakat anlaşmaları gereği iki Halo oyunu daha yapacaklardı. Böylece, *ODST* ve *Reach*'in ardından Bungie'nin Halo serisiyle işi bitmiş oldu ve oyunun marka hakları tamamen Microsoft'ta kaldı. Böylece Microsoft ağırlıklı olarak eski Pandemic ekibinden yarattığı yeni kadroyla 343i adında yeni bir stüdyo kurarak markayı bu firmaya emanet etti. Açıkçası herkes bu ekibin neler yapacağı konusunda merak içindeydi. Karşımdaki oyuna bakıyorum da… Bence sonuç hiç de fena değil.

Anniversary'nin açılışı beni yıllar öncesine götürdü. Master Chief'le ilk tanışma sahnemizi, üsse yapılan baskını tekrar yaşamak güzeldi doğrusu. Oyunun yeni motoru olan Saber 3D harika görünüyor. 343i stüdyoları belli ki bundan bu abiyle çok canlar yakacak (Halo 4 için dilediğiniz kadar heyecanlanabilirsiniz). Yeni grafik motoru ve Halo'nun kanı kesinlikle tutmuş. Karakter modellerinden çevre tasarımına kadar her şey muhteşem görünüyor. Bu noktada oyunun müthiş bir sürprizi var bize: Tek bir tuşla oyunu eski grafiklerine döndürebiliyorsunuz. "Back" tuşuna bastığınız anda oyun ilk haline dönüveriyor. Bunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlatamam. Sadece bir nesil geride olmasına rağmen aradaki grafik farkının büyüklüğüne gözlerinizle görmeden inanamazsınız. Yeni firma belli ki "Herkes müsterih olsun, biz bu Halo'nun altından hakkıyla kalkarız" mesajını vermek için oyunun grafiklerine iyice abanmış. Özellikle gezegenin etrafını saran çember ve gökyüzü manzarası nefes kesici.

İlk Halo çıktığında konsollarda kendisiyle rekabet edecek düzeyde pek bir oyun yoktu. Fakat bugün aynı oyun dinamiklerini *Battlefield* ya da *Modern Warfare* gibi canavarlarla karşılaştırdığımızda yine de kafa tutabildiğini görüyorum. Oyunun silah zenginliği ve çatışma dinamikleri gayet iyi. Hatırlarsanız, orijinal oyuna yapay zekâ konusunda bazı eleştiriler vardı ancak *Anniversary* hem dost, hem de düşman yapay zekâsı

BEN OLSAM...

Sırf zorunluluktan Kinect desteği ekleyeceğime, multiplayer'a abanırdım. Hiç eğlenceli ve işlevsel olmayan bir Kinect uyumluluğu için harcanan zamanı daha çok multiplayer harita ve mod için değerlendirirdim. Eğer 343i kendini Kinect konusunda kanıtlamak istiyorsa, sadece Kinect ile oynanan bir Halo oyunu yapsın ama bir daha asla bir Halo oyununun multi özelliklerini kısmasın. Kendi kıyametleri olabilir. . .

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Baş döndürücü grafikler ✔ Eski Halo ve Anniversary arasında geçiş yapabilmek ✔ 3D desteği ✔ Belli ki yeni firma işi iyi kotaracak ✔ Müzikler hala çok iyi ✖ Checkpoint sistemi sinir bozabiliyor ✖ Kinect desteği bir işe yaramıyor ✖ Multiplayer harita sayısı az

Master Chief'in zıplaması halen bir tuhaf. Havada gezmeyi seviyor adam.



İşte eşsiz ring manzarası… Şimdi back tuşuna basın ve gözlerinize inanamayın.



konusunda tatminkâr bir sonuç veriyor. Sizinle birlikte savaşan birlikler, ilk oyunda olduğu gibi geniş arazilerde mal mal ortalıkta koşturmuyorlar. En azından siper almayı ve düşmanın etrafını sarmayı beceriyor ve sizi hasta etmiyorlar.

EKRANI İKİYE BÖLMEYELİM ARTIK

Evet, oyun olduğu gibi yenilenmiş fakat hiç yeni özellik yok mu? Elbette ki var… Artık oyunu baştan sona co-op olarak oynayabiliyorsunuz. Nostalji yapmak isteyenler, yine ekranı ikiye bölerek oynayabilirler ancak ben Live'dan bir arkadaşınızla oynamanızı şiddetle tavsiye ederim. Keşke bir eşleştirme sistemi de koysalarmış co-op'a ama sadece arkadaş listenizden biriyle oynayabiliyorsunuz. Halen ve halen Warthog'a iki kişi atlayıp ortalığı dağıtmak çok keyifli. Hımm, durun bir dakika; bir de Kinect desteğimiz varmış. Oyunda "Grenade!" ya da "Reload" diye bağırınca, dost birlikleriniz komutlarınızı uygulamaya çalışıyor… Ama sadece "çalışıyor"… Zira sıcak bir çatışmanın içinde hayatta kalmaya uğraşırken verdiğiniz emrin en erken beş saniye sonra uygulanıyor olması çok sinir bozucu. Kısacası Kinect desteği hiçbir halta yaramamış. Başka başka? Bir de 3D desteğimiz var… Eğer destekleyen bir TV'ye sahipseniz, oyunu baştan sona üç boyutlu olarak oynayabiliyorsunuz.

Peki ya o dillere destan multiplayer? Maalesef aynı övgü dolu sözleri burada söylemek zor çünkü nedenini anlayamadığım bir şekilde içeriği kısmışlar. Orijinal Halo'nun 13 multi haritası vardı, *Anniversary* için sadece 6 haritayı elden geçirmişler. Bir de PC sürümü için 6 harita daha çıktığını hatırlıyorum. Yani orijinal Halo'dan 13 harita eksilmiş. Multi halen çok zevkli ama serinin takipçileri diğer ünlü haritaları da yeni grafiklerle görmek isteyeceklerdir diye tahmin ediyorum. Ayrıca elinizde *Reach* varsa, *Anniversary* için elden geçirilmiş haritaları indirip oyuna katılabiliyorsunuz. Yani *Anniversary*'yi sadece multi haritalar için alacaksanız hiç gerek yok. Reach'iniz varsa direkt indirin gitsin. Bir başka canımı sıkan durumsa checkpoint sistemi oldu. Oyun açık uçlu ve checkpoint'ler o kadar alâkasız dağıtılmış ki öldükten sonra ya bambaşka bir yerde spawn oluyorsunuz ya da aynı yerleri tekrar geçmek zorunda kalıyorsunuz.

Live'ı karıştırırken denk geldim… Orijinal Halo, Live Arcade'den yaklaşık 15 dolara indirilebiliyor. *Anniversary*'nin fiyatıysa yaklaşık 40 dolar. Değer mi? Kesinlikle. FPS fanatikleri ve serinin hayranlarına sadece bir fırsatını bulup oynamalarını önermekle yetinebilirim ama seriyle hâlâ tanışmayanlar mutlaka ama mutlaka arşive katmalı *Anniversary*'yi. Eğer aranızda Halo serisine başlamamış Xbox 360 sahipleri varsa onları gerçekten kıskandığımı söylemeliyim. Ben de *Combat Evolved*'u ilk kez bu sürümüyle oynamak isterdim doğrusu. Özellikle oyunun sonuna doğru artan tempo, hikâyenin sürprizleri ve artık efsane haline gelmiş müzikler beni kendimden geçirdi. Atmasyon isimli 343i, beni *Halo 4* konusunda fevkalade umutlandırdı. Eğer bu oyunda sergiledikleri yeteneklerini yeni oyuna da taşıyabilirlerse karşımızda bir klasik bulabiliriz.



BACK TUŞUNUN SIRRI

Oyun sırasında ara sahneler dışında dilediğiniz zaman "Back" tuşuna basın ve orijinal Halo ile Anniversary arasındaki farkı görüp dumur olun…



Warthog'u kullanmak hala çok eğlenceli ama mutlaka çift takılın.



Halo: Reach > Halo: Combat Evolved Anniversary > Halo 3: ODST

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Eski bir oyunun dirilmesi değil; bildiğiniz gıcır bir Halo bu.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** 343 industries → **Dağıtım:** Microsoft → **Sistem:** Xbox 360 → **Kutulu Fiyatı:** 62 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +16 → **Dahası İçin:** www.xbox.com/halo/


機



YANLIŞ ZAMANDA, YANLIŞ YERDE OLMAK... -EMRE İNAL

Xenoblade Chronicles

BİZ ÇEKİK GÖZLÜ olmayanların ne suçu var söyler misiniz? Monolith yapmış güzelim oyunu, ama o günün üzerinden bir buçuk sene geçmiş. Şimdi gel de bu oyun hakkında doğru düzgün bir inceleme yazmaya çalış; hangi tarihe dayanarak yazacaksın? 1.5 sene öncesinin şartlarını mı göz önüne almam daha doğru, yoksa benim ancak oynayabildiğim geçen ayın şartlarını mı?

Yukarıda bağırdığım "Yanlış zamanda, yanlış yerde olmak" durumu, tam da bu düşüncelerim üzerine gelişen bir şey. Tamam, biz de incelemeyi belki birkaç ay geciktirdik ama hadi biz Avrupa'yız, oyun Ağustos 2011'de Avrupa'da çıktı. Amerika nasipse daha Nisan 2012'de görecek, yani çıkışından nerdeyse iki yıl sonra. Normalde oyunların lokalizasyon süreçleri sorun edilecek bir şey değil, ancak bu zaman aralıkları bir konsolun farklı devirlerine tekabül ediyorsa buna "yanlış zaman ve yanlış yer"den başka söyleyecek laf bulamıyorum.

Şunu söyleyerek başlamalıyım ki, *Xenoblade Chronicles* hiç de kötü bir oyun değil. Hatta Wii'nin hit oyunları arasında kendisine aşırı konforlu bir köşeyi de kapmış durumda. Yeterince koyu bir J-RYO fanıysanız, Wii aldıracak oyunlardan bile olabilir. Ancak uzaktan her ne kadar güzel gözükse de, oynamaya başlayıp da o ilk heyecanı attıktan sonra grafikler ve animasyonlar oldukça gözünüze batmaya başlıyor, en azından ben oldukça yadırgadım. Uzak modeller düzgün seçilemiyor, yakın olanlar detaysızlığını belli ediyor. Temelinde daha eski bir oyun olmasından dolayı, kendi döneminin Wii oyunlarıyla kıyaslayınca biraz daha anlaşılabilir, ancak son zamanlarda bu tarz sorun olabilecek grafikler, farklı sanat tarzlarının kullanımıyla rahatlıkla aşıldığı için, "keşke böyle bir yöntem uygulanmış olsaydı" demeden edemiyorum. Yine de tablonun bütününe baktığımızda oldukça güzel görüntüler sunuyor oyun.

Xenoblade'in konusuna gireceğim ama "kuşların yüzdüğü, balıkların havada halay çektiği bir dünyada" diye başlayan cümlelerden birini kuramayacağım. Çünkü oyun 2 büyük titanın üzerinde geçiyor! Titanların boyutlarını tarif etmek için şu kadarını söyleyeyim: Ayak tırnakları yaklaşık bir kasaba büyüklüğünde ve biz de oyuna bir titanın ayağı çevresinde bulunan Colony 9 adlı naçizane kasabamızda başlıyoruz.

TİTANLAR VE ÇİMEN

Okuduklarınıza dayanarak bit miyiz yoksa pire mi diye düşünedurun siz, ben biraz bu "dünyadan" bahsedeyim sizlere. İsimleri Bionis ve Mechonis olan bu devler, aslında zamanın başlangıcından beri devasa bir okyanusun üzerinde savaştadırlar. Biteceğe hiç benzemeyen bu savaş, tam kılıçlarını birbirlerine savurdukları sırada enerjilerinin tükenmesinden dolayı kaskatı kesilmeleriyle son bulur. Hikâye burada bitmez tabii; uzun zaman sonra Bionis'in üzerinde yaşam başlar. Oyundaki insan ırkı olan Hom'lar dahil olmak üzere her türlü canlı hayat bulmaktadır burada. Bu tuhaf habitatta hayat güzel güzel devam ederken, Hom'lar ve yaşayan diğer ırklar, bir makine ırkı olan Mechon'ların saldırısına uğrar. Tahmin ettiğiniz üzere onlar da Mechonis'in gövdesinden gelmektedir. Bu noktada hikâyeye lafım yok ama türlerin isimleri konusunda pek yaratıcı değil oyun, zaten neden insanlara insan yerine başka bir kelime kullanılır anlamam, bari 'human'ı hiç çağrıştırmayan bir isim bulsaydınız yahu, bildiğin çakma bu...

Oyunumuz Mechonis istilasının bitişine doğru başlıyor. Hom'ların durumu vahim, zira Mechon'ların zırhlarına zarar vermek neredeyse imkansız. Ancak tek bir umut ışığı, kırmızı bir kılıcın ucundan parlıyor bütün savaş alanında. Bizim Xenoblade ismiyle hitap edebileceğimiz, esas adı Monado olan bu kılıç, Mechon'ların zırhına zarar verebilen tek silah ve Dunban adlı bir kahraman onu cesurca savuruyor bir düşmandan diğerine. Savaştaki her şeyin bu ikili üstüne kurulması doğal, çünkü Xenoblade dokunduğu herkesin gücünü ve enerjisini emiyor. Onu düzgün bir şekilde kullanabilen tek savaşçı da Dunban olduğu için, bu savaş daha çok Dunban'ın gücünün mü yoksa Mechon ordusundaki birimlerin mi daha önce biteceğine bakıyor. Neyse ki Dunban artık yorgunluktan ve acıdan bayılacak-

BEN OLSAM...

Bu oyunu Wii'nin son dönemlerinde mundar etmez, yeni nesil el konsollarından bir tanesine yeniden yapımını hazırlardım acilen. Şu anki haliyle yeni nesil el konsolları için çok güzel bir oyun olacağı gibi, eksiklerinin hepsi kapanmış olurdu böylece.



ken, güç bela bastırılıyor saldırı ve yeniden huzur sağlanıyor. Ama bu sadece başlangıç.

Aradan bir yıl geçiyor ve günümüze geliyoruz. Dunban bir yanda savaşı kazanmış olmanın verdiği mutluluk, bir yanda hâlâ kapanmamış savaş yaraları ile, emekliye ayırmıştır kendini bu huzur dolu dünyada. Ana karakterimiz Shulk ise Xenoblade üzerinde çalışmalar yürütmektedir, zira onu bu kadar özel yapan şeyin ne olduğunu ve varlığına inandığı diğer sırlarını açığa çıkarmak istemektedir. Shulk zeki olduğu kadar meraklı, meraklı olduğu kadar da hünerli bir kılıç ustasıdır ama Monado'yu kontrol edebileceği aklından bile geçmez. Hayat normal seyrinde akarken Mechon'lar yine saldırır ve savaşı tekrar başlatır. Ve olaylar öyle bir şekilde gelişir ki, bu savaşta Monado'yu kontrol etme görevi Shulk'a kalır. Hom'ların galip gelmesi, onun ve ekibinin yeni başlayan macerasını başarıyla sonuçlandırmasına bağlıdır.


Oyunda giydiğiniz kıyafet ve silahlar gerçekten üzerinize yansıyor – tabii karakterin orjinal tarzını bozmadan.

Şimdi hikâyeyi uzun uzun anlattıktan sonra "klişe bir seçilmiş kişi öyküsü işte" deyip geçersem ayıp olur. Her şeyden önce kılıç detayı bu klişeyi kırıyor, ayrıca şu iki devin üzerinde yaşama olayını çok ilginç buldum. Ama sanmayın ki oyunun jeolojisi bir devin anatomisiyle örtüşüyor. Yani demek istediğim, oyun sırasında "şimdi sırt bölgesinden tırmanıyoruz, kafasına çıktık mı tırmanış biter, omuzlarda ara verebiliriz!" tarzı bir mantık söz konusu değil. Düzgün bir şekilde ilerleyebildiğiniz engebeli bir sürü alan söz konusu. Hatta daha da basitçe söylemem gerekirse, bir J-RYO oyununda görebileceğiniz türde alanlarda ilerliyoruz.

Bu bölgeleri lineer bir patika gibi değil de alan olarak tanımlamamın bir nedeni var. Oyun aslında klasik bir J-RYO'dan çok bir DVO'yu andırıyor. Alabildiğine uzanan geniş alanlarda, her telden düşman kafasına göre takılıyor ve kimisi bizi gördüğü için, kimisi de direkt biz üstüne yürüdüğümüz için savaşa giriyor. Hikâyeyi devam ettirmek için hem haritada hem de ekranın tepesinde okla gösterilen yere gitmemiz yeterli, ancak çevredeki NPC'lerden konuşarak aldığımız DVO tarzı eşya toplama ve canavar kesme görevlerini yerine getirerek kendimizi geliştiriyoruz. Bu yanıyla insana yürüme korkusu yaşatıp, ekranı dakikada bir parçalayarak "Hadi savaş ekranına yehuu!" modunda takılmaktansa, artık günümüz şartlarına daha uygun bir oyun tarzı sunmuş oyuncularına *Xenoblade*.

Bu tarz ekranı bölmeden savaştıran oyunlarda görmeye alışık olduğumuz gibi, gerçek zamanlı bir savaş sistemi söz konusu. Benim aslında pek hoşuma gitmeyen, ancak oyuna değişik bir hava katan bir özellik, klasik bir saldırı komutunun bulunmaması. Eğer karakterinizi düşmanın yanında tutarsanız otomatik olarak saldırıyorsunuz. Düşmanınızın da kime saldırdığını çevresinden çıkan bir ok yardımıyla görüyorsunuz, yani bir kişi aggro'yu üzerinde tutuyor anlayacağınız. Derinliği nerede bu savaş sisteminin derseniz, yeteneklerimize geliyor sıra. Savaş sırasında, belli süre aralıklarıyla kullanabileceğimiz özel yeteneklerimiz ile düşmanlara farklı debuff'lar verebildiğimiz gibi, bu saldırıların gerçekleştirilmesi için düşmanın arkasında ya da yanında durmak veyahut etkilemek istediğimiz parti üyesinin belli bir mesafesinde olmak gibi detaylara dikkat etmemiz gerekiyor. Gerekirse aggro'yu alıp düşmanları peşimizden sürükleyebiliyor, gerekirse bu rolü üstlenen parti üyelerine tanklatabiliyor ya da belli başlı debuff'ları işleterek yenmeye çalışabiliyoruz. Oyunun karakterlere özgü yetenek ağaçlarına, bir yerleri keşfettikçe ya da belli başlı maddelerini yerine getirdikçe sizi daha da güçlendiren bir achievement sistemine ve karakterler arası sosyal ilişki puanlarına sahip olduğunu ekledikten sonra, sizce de *Xenoblade*'e tek kişilik DVO demek daha doğru değil mi?

Ah bir de her karakter yaptığı saldırıyı bağırmasaydı! Oyunun gerçekten çok güzel müzikleri var, ancak karakterlerin hiç durmadan saldırı isimlerini avaz avaz bağırmalarından ve dosta düşmana laf sokuşturmalarından müzikleri duyamıyoruz ki. Bir de lokalizasyonu yapılmış oyunlardan aşina olduğumuz üzere seslendirmeler çok fazla kulak tırmalıyor. Neyse ki oyunda Japonca orijinal seslendirmeyi açmak gibi bir seçeneğimiz var ki size de o şekilde oynamanızı öneririm.

Xenoblade > Monster Hunter 3 > FFCC:tCB



KONTROLLÜ GÜÇ

Şöyle bir soru yönelteyim sizlere; DVO'ları nasıl oynarsınız? Klavyenin neredeyse bütün tuşları ayrı bir işleve sahiptir değil mi? Wii'ye çıkmış olmasına rağmen Wiimote'un hiçbir hareket özelliğini kullanmayan *Xenoblade*, tüm özelliklerini kontrol edebileceğiniz kadar farklı tuş kombinasyonuyla çözmüş bu sorunu. Kamerayı sabitlemek için C'ye basılı tutup kamera kontrol moduna geçerek, Z'ye basmak gerekiyor örneğin. Yanında Classic Controller da verilen bir paketin olduğunu düşünürsek, aslında Wiimote'un her yerinde bulunan farklı tuşları boş verip Classic Controller'la oynamaya daha yatkın oyun ve ne yazık ki aynı mantıkta çalışabilecek bir Gamecube kolunu desteklemiyor. Kontrollere alıştıktan sonra her istediğinizi rahatlıkla yapabiliyorsunuz, ancak ufak bir alıştırma süreci sizleri bekliyor mutlaka.

Yazıyı bitirmeden şunu da söylemeden geçemeyeceğim, oyunun isminde *Xeno* geçmesi, Monolith'in eski oyunları *Xenosaga* ve *Xenogears* ile bir alakası olduğu anlamına gelmiyor. Tamamen kendine has bir konusu olan *Xenoblade Chronicles*'ın isminin Monado olması planlanmış ama *Xeno* oyunlarının ruhunu yaşatması için ismi bu şekilde değiştirilmiş. Bu yüzden oynamak istiyorsanız sizi tutan hiçbir şey yok. Tabii bir Wii'niz yoksa ayrı.


Oyundaki alanlara aşırı önem gösterilmiş, şu manzaranın güzelliğine baksanıza. Keşke aynı özen modellere de gösterilseymiş gerçi...

- **Tür:** J-RYO
- **Yapım:** Monolith Soft
- **Dağıtım:** Nintendo
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** www.xenoblade.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ MMO'lardan alıştığımız mantığı güzel uygulamış ✔ J-RYO'suz uyuyamayanların ilacı ✖ Grafiklerine daha çok özenilebilirdi ✖ Oyuna alışmak vakit alabilir

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Evladiyelik oyun özleyenlere armağan ediyoruz bu kırmızı kılıcı.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





Bu ikiliyi seçin ve izleyenleri biraz güldürün.

RAKETLER ELİMİZDE, BİZ GİDERİZ KRAL'IN KORTUNA, HEY! - NOYAN AKATLI

Top Spin 4

ÖNCELİKLE BELİRTMEK İSTERİM Kİ bu, başarılı bir oyun serisinin dördüncü halkası için romantik bir oyunsever – tenissever tarafından ve biraz geç de olsa kaleme alınmış bir vefa yazısıdır. "Ne Nadal, ne Federer; tek rakibim 4000 karakter" sloganıyla başlıyor geç gelen Top Spin 4 incelememiz…

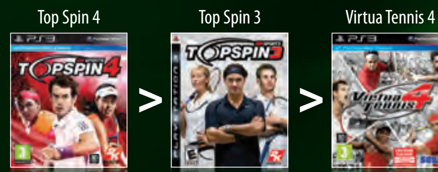
OYUN MODLARI, KRAL KORTLARI

Tıpkı tenisin kendisi gibi sade, kolay anlaşılır bir ana menü karşılıyor bizi Top Spin 4'te. Zaten oyunu güzel yapan şeylerden biri de bu, tenisin ruhunu okumuş insanların elinden çıktığını hissediyor insan oynarken (nitekim oyunun geliştiricisi de tenisin en popüler olduğu ülkelerden Çek Cumhuriyeti'nin medarı iftiharı 2K Czech). Neyse, kayıt yaptırdığımız ilk mod Top Spin Academy. Tenis akademisinde özellikle "zamanlama" ağırlıklı alıştırmalar yapıyoruz. "Zamanlama"yı bilhassa tırnak içine aldım, çünkü Top Spin serisinde oynanışın temelini, eklemini, merkezini hatta başkentini yapacağımız vuruşların zamanlaması oluşturuyor. Tuşa basılı tutup doğru zamanda bırakarak yaptığımız vuruşlarda elbette uygun pozisyonu almak da önemli. Oynanıştaki bahse değer değişiklikler power ve control shot'tan ibaret. Top Spin serisinde yeniyseniz ve özellikle *Virtua Tennis* gibi arcade oyunlara alışıksanız akademi modundaki alıştırmaları mutlaka yapmanızı öneriyorum.

MOHAWK SAÇLI YEMYEŞİL TENİSÇİ

Kariyer moduna *The Sims 3* ile yarışabilecek kadar detaylı bir karakter yaratma ekranı ile başlıyoruz. Oyuncumuzun kaşını, gözünü, servis stilini, doğduğu yeri, mezun olduğu ilkokulu ve son okuduğu kitabı (bu ikisini ben uydurdum ama olsa fena olmazdı hani) seçtikten sonra kariyerimizin ilk adımlarını atıyoruz (detay konusunda eleştirebileceğim tek şey, maçlarda yakın çekimlerde tenisçimizin gözlerinin rahatsız edici düzeyde parlak görünmesi). Her ay bir turnuva hazırlığına ve turnuvaya katılıyoruz. Turnuva hazırlığında antrenman maçı, özel etkinlik (tenisle ilgili bir seminer, kamu yararına bir gösteri vs), sponsor markanın düzenlediği özel maç ve "Star" unvanına ulaşırsak da tenis efsaneleriyle "rüya maç"ı oynamak gibi seçeneklerimiz var. Ve tabii küçük turnuvalarla başlayıp Grand Slam'lere kadar yükseliyoruz. Top Spin'e yeni teşrif eden antrenörler "Coach's objectives" (toplam 30 kesme vuruş yap, 10 defa file önünde puan al vs) ile kariyer maçlarında envai çeşit hedef belirleyerek oyuna renk ve anlam katıyorlar. Level atladıktan sonra "servis–vole, geri çizgiden hücum ve savunma" olmak üzere üç stilden birini seçiyoruz, yeteneklerimizdeki artış da oyun stilimize göre belirleniyor. Hep aynı stili seçmek zorunda değiliz, bu da ikinci bir tenisçi yaratıp farklı stillerle baştan oynama isteğine neden olabiliyor. Bence iyi düşünülmüş bir sistem, ama level sınırı 20'den yüksek olabilirdi.

Top Spin 4 > Top Spin 3 > Virtua Tennis 4







→ **Tür:** Spor → **Yapım:** 2K Czech → **Dağıtım:** 2K Sports / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 120 TL → **Yaş Sınırı:** 3 +
→ **Dahası İçin:** www.intertopspin.net/forum

BEN OLSAM

Antrenman için gerçekçi mini oyunlar hazırlardım, Fight Night Round 4'dekilerin biraz daha kolayı. "Sonradan açılabilir" Steffi Graf'ı, John McEnroe'yu, Wimbledon merkez kortu eklerdim. Move'da hedef almak için sol analoğu iptal ederdim. Spor malzemelerinde + 1 speed veren ayakkabı, + 2 power katan raket gibi seçenekler olmalıydı. "Kişiselleştirme" de artırılsa (Kendi kortunu - raketini yarat) bağımlılık yaratan, mükemmel bir oyuna dönüşebilirdi.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Animasyonlar ✔ Gerçekçi tenis atmosferi ✔ Sürükleyici kariyer modu
✔ Ses efektleri ✔ Björn Borg, Boris Becker
✖ Sıkıcı ve yetersiz müzik ✖ İçerik daha zengin olabilirdi

BJORN BORG BİLE BEĞENMİŞ

Exhibition mode'da Djokoviç'ten Bjorn Borg'a, Wozniacki'den genç yıldız Bouchard'a kadar uzanan meşhur oyunculardan birini veya yarattığımız tenisçiyi seçerek tekler–çiftler maçı oynayabiliyoruz. "Kortun Kralı" adında bir turnuva modu da var. Multiplayer ise 4 oyuncu destekliyor ve sunucularda birkaç dakika içinde rakip bulmak mümkün. Move ve 3D özelliklerinden sadece move'u deneyebildim. Yapılan eleştirilerin aksine benden olumlu not aldı, rahat ve isabetli vuruşlar yapabildim.

Tüm bunların dışında atmosferdeki gerçekçiliği her an hissedebiliyorsunuz. Özellikle rakibiniz servis kaçırdığında raketinizi boşluğa sallarken ve kritik bir puan öncesi hakem seyircileri sessizliğe davet ederken bu his had safhada oluyor. Seyircilerden bahsetmişken; "karton" değiller ama senkronize yüzme ekibi gibi hareket etmeleri biraz tuhaf olmuş. Bir de Hırvatistan'daki turnuvada yakın plan bir görüntüde "Afrikalı dördüz" seyirciler gözüme çarptı. Garip bir andı. Animasyonlar içinse "mükemmel" sıfatını kullanabilirim, gerçekçi ve göze hoş gelen hareketler bunlar.

Son paragrafta tüm tenis ve/veya oyun severlere sesleniyorum: Gerçekçi, eğlenceli bir spor oyunu arıyorsanız Top Spin 4'ü oynamanızı tavsiye ederim. Buna rağmen hâlâ "Nadal da kim, tezahüratsız spor olmaz, kontrollere alışamam" diyorsanız da sizi diğer sayfalara alalım.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Hâlâ Top Spin 4 oynamamış oyun severlere "mutlaka oynamalı, en azından denemelisiniz" diye sesleniyorum.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

alizine wonderland



Editörden

Yeni tasarımımızı gelen yoğun tepkiler nedeniyle iptal etmek zorunda kaldık. Bu ay iki nostaljik oyun inceliyor olmamızdan dolayı bu sayıyı geçmişe ve geçmişe ait anılara ayırma kararı aldık ayrıca. Hatırlar mısınız şu o

MANİFESTO

Alizine Wonderland, bir dergi değil bir yaşam stilidir. Islak zeminlerde oturmak isterseniz Oyungezer tarafı ıslanacak şekilde derginizi kullanabilirsiniz. Ayrıca acil durumlarda dergimizin eki olan Oyungezer'den sayfalar koparabilirsiniz.

HÂLÂ HATIRLAYANLAR, BİRLEŞİN!

Voltron: Defender of The Universe



Görmeyeli robotlar baya değişmiş. Voltron'da sütyen takan robot olduğunu hatırlamıyorum

Aslanların adı bile yok yahu, sadece renkleri değişiyor



360 | PS3

Hatırlar mısınız, toplam beş aslandan oluşan robotların birleşip Voltron'u oluşturduğu aynı isimli çizgi film, döneminin Türk çocuklarında maalesef derin yaralar açmıştı. GI Joe oynamak kolaydı; herkes asker olur, bir kötü seçilir, teneffüs saatinin sonuna kadar savaş kazanılır ve "kötü" arkadaş bir sonraki teneffüste dünyayı ele geçirmek üzere yeminler edip kaçınca da oyun biterdi. Transformers'ın da çok sorun yarattığını hatırlamıyorum. Oturunca araba, ayağa kalkınca da robot olmak gibi bir mantık oluşturmuştuk ki hatırladığım kadarıyla hiç de fena işlemiyordu. "Voltran" işte bu konuda gayet sorunlu bir çizgi filmdi. Robot-adam değişimini daha öncesinde çözmüş olmamıza rağmen, beş çocuğun bir araya gelip nasıl dev bir robot olan Voltron 'u oluşturacağı büyük bir problemdi. Elbette bu sorunun da üstesinden geldik ama detaylara girmek istemiyorum. Tahmin edebileceğiniz üzere, insanların Voltron'un adını duyunca tedirgin olma sebebinin, o robotun evrenin koruyucusu olmasıyla aslında o kadar da alakası yok.

MUTFAK ROBOTUNUN İLHAM KAYNAĞI

Voltron, içeriğini bilerek aldığım bir oyun olmadı ama zaten tahmin edebileceğiniz üzere isminin Voltron olması benim için fazlasıyla yeterliydi. Açıkçası Voltron'un oyununda ben biraz da dev robotların çarpışmasını, abartılı dövüşleri ve hatta ışın silahlarını bekliyordum ama yapımcıların kafasında daha farklı bir tema oluşmuş belli ki. Oyun shooter benzeri bir tarz kullanıyor. Voltron bölüm sonu canavarlarıyla savaşılması gereken durumlar haricinde kullanılamıyor ki bu durumda geriye sadece kaplanlar kalıyor. Sözde her kaplanın değişik özellikleri var ama ortada öyle abartılı farklar yok. Biri daha hızlı, diğerinin daha fazla sağlık puanı var falan. Açıkçası zaten oyun kısa olduğu için öyle taktik strateji falan aramadan, ruh halim hangi renge yakınsa onu seçtim. Pişman olunacak bir durumla da karşılaşmadım. Kaplan oynanışıysa klasik shooter mantığıyla işliyor. Kayan ekranda, sürekli olarak üstten gelen düşmanları avlıyor ve bir yandan da platformdan platforma atlayıp zıplayarak hayatta kalıyorsunuz. Fikir olarak fena değil ama türün kaliteli oyunlarını oynamış bir oyuncu, kullanılan öğelerin baştan savma olduğunu ilk bakışta anlayıveriyor.

Robot dövüşleriyse benim için büyük bir hayal kırıklığı oldu. İnsan etrafta ışınların, kılıç kavgalarının uçuştuğu ütopik şeyler bekliyor ama koskoca robot halimizle tamamen kombinasyon ve zamanlamaya dayalı mini oyunlar oynamaya mahkum ediliyoruz. Karşınızdaki düşmanın her zaman uyguladığı sıralı darbeler oluyor, bunların tepkilerini ve karşılıklarını öğrenince de zaten her şey kendi kendine çözülmüş oluyor. Bu dövüşler göze biraz hoş gelse yine şikayetçi olmazdım ama ortada görülecek bir şey de yok ki. İki devasa robot birbirini öldüresiye döverken sıkılacağım inanın aklımın ucundan bile geçmezdi.

Hani derler ya zaman sıkıldığınızda daha zor geçer diye. Adamlar resmen bunu düşünmüşler ve oyunu iki saatte bitirilebilir kılmışlar. Zaten kolay, tekrar oynanabilirliği de yok? O zaman ne var derseniz açıkçası ben de bilmiyorum. Oyun içine yedirilen Voltron'un çizgi filminden sahneler dışında, aklıma öyle aman aman bir özellik de gelmiyor doğrusu.

ROBOT DÖVÜŞTÜRMEK CAİZ MİDİR?

Voltron benim ciddi ciddi gıcık olduğum, "elimizde güzel marka var, çok para harcamadan oyun yaparız sonra zengin oluruz" mantığından çıkmış bir oyun. İçeriği yetersiz, oyun sıkıcı ve oyunun en önemli kısmı olan dev robot dövüşleri toplasan 20 dakika sürmüyor. Siz sevgili Alizine okurlarına tavsiyem, Voltron'un ne olduğunu bilmeyecek yaştaysanız zaten bu oyuna hiç bulaşmamanız yönünde olacak. Voltron'u hatırlayacak kadar yaşlıysanız da bırakın o güzel robot ait olduğu yerde hatıralarınızda kalsın. Ölüyü diriltmeye çalışmanın manası yok.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Çocukluk anıları ✗ Berbat renk paleti ✗ Kısa oyun ömrü ✗ Sıkıcı

Ikaruga > Jamestown > Voltron



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

3,0

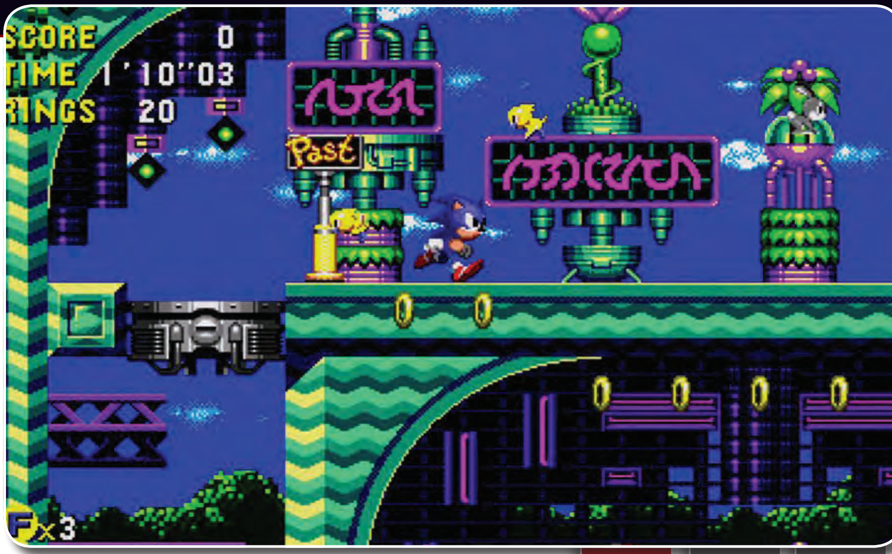
Robotlar yaşlanmaz ki!

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Behaviour Interactive → **Dağıtım:** THQ → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live, PSN) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** thq.com/voltron

HABERLER

Piyasada birden fazla başarılı devasa online oyun olması oyuncular arasında karışıklığa neden oluyor. Son olarak Star Wars karakteriyle yanlışlıkla World of Warcraft'a giriş yapan O.C. , linçten zor kurtuldu. O.C. verdiği röportajda, öfkeli bir paladinin ışın kılıcını elinden alıp dizinde kırdığını belirtti.

Araba yarış koltuklarına eklenen "Butt Kicker" tepki motoru mobil oluyor. Artık oyuncular ceplerine koydukları "Kick Ass" paketi sayesinde, çok oyunculu ortamda malum yerlerine yedikleri tekmenin keyfini günlük hayatta da yaşayabilecekler.



360 | XBL | PSN

CD'LERE ÜFLEMEK

Sonic CD

Her ne kadar yıllanmış oyuncular olduğumuzu iddia edip kendimizce havalara girsek de özellikle Türkiye şartlarında, her önemli oyunu denemek gibi bir ihtimal söz konusu değildi. Sonic CD'yi ele alalım mesela; pek çok oyuncuya göre Sega tarafından üretilen son kaliteli Sonic oyunu olmasına rağmen, Türkiye'de kimse oynayamadı. Çünkü bırakın oyunun çıktığı Sega CD eklentisini, Genesis bile ülkeye girmemişti. Zaten konsol gelse bile 1993 yılında oyunu bulmak bile büyük ihtimalle mümkün olamazdı. Zira CD ile çalışan bir oyundan bahsediyoruz. Sizi bilmem ama ben o dönemlerde hâlâ kaset kullanarak oyun oynadığıma eminim.

KAÇIN, KİRPİ GELİYOR!

Sonic CD muhtemelen o dönemin benim gibi mağdur çocuklarını düşünen Sega'nın yeni -eski- oyunu olarak piyasada sonunda yerini aldı. *Sonic Generations*'ı ayrı tutarak, son dönemde çıkan Sonic oyunlarının kalitesi de ortadayken, bence hiçbir Sonic oyunu oynanamayacak kadar eski görülmemeli. Hatta ben de bilmiyordum ama Sonic CD, gerçekten de döneminin çok ötesinde bir oyunmuş.

Sonic CD sıradan bir Sonic oyunu olarak oynanıyor. Rampalardan atlanıyor, taklalar, salvolar, zamana karşı yarışlar, hepsi bildiğimiz gibi. Tek bir farkla; o dönemde herhangi bir oyunda olabileceği aklıma dahi gelmeyecek, zaman yolculuğu kavramını oyuna eklemişler. Oyun içinde çeşitli portallara girerek, normalde gidilemeyecek çeşitli noktalara ulaşmak mümkün oluyor. Örneğin Sonic tam ilerleyecekken önündeki duvar çöküyor ve alternatif bir rota bulması gerekiyor. Eğer boyut kapısına ulaşırsa duvarın çökmediği bir zamana gidip oyunun gidişatını değiştirebiliyor.

Oynanış olarak Sonic CD önceki Sonic oyunlarının "neredeyse" aynısı diyorum, çünkü Sega oyuna biraz boyut katmaya çalışmış. Sonic örneğin rampadan çıkıyor ve o anda rampa yüzü oyuncuya bakacak şekilde kıvrılarak, Sonic'in kenarlara manevra yapmasına imkan veriyor. Beni en çok şaşırtan şeylerden biri de 1993 çıkışlı bir oyunda -ki bu oyun Sonic!- farklı oyun sonları yapıldığını görmek oldu. Birden fazla sona sahip RYO'lar elbette o dönemde de vardı ama Sonic'in birden fazla sonu olması rakibi Mario'yu o dönemlerde fazlasıyla kızdırmış olsa gerek.

90'ların oyunlarının en sevdiğim yanı, hemen hepsinin adam gibi tepki veriyor oluşuydu. Eğer adamım bir dağın kenarına zıplasın istiyorsam, tam oraya zıplıyordu. Oyunun takılması, görünmez duvarlar olması gibi saçmalıklar işte hep oyunlar derinleştikçe çıkmaya başladı. Komik aslında, insan teknoloji geliştikçe hataların azalmasını bekler ama çoğu zaman tersi oluyor. Sonic CD'de de durum böyle biraz. Oyunun temel mekanikleri güzel çalışıyor ama bonus bölümleri kontrol etmek kesinlikle imkansız. Sonic'in *Mario Kart* pistlerine benzeyen bir bölümde uzaylıları öldürdüğü bir yer var mesela. Pistin hiçbir amaca hizmet etmemesini görmez gelemeyeceğim. Madem yoldan gitmeyeceksin neden oraya yol koyuyorsun diye sorarlar adama zaten. Neyse ne canım, özetle bonus bölümleri oynamak zamandan bağımsız olarak hala baya berbat bir duygu bırakıyor.

Sonic CD Xbox Live'dan önce hiç oynamamış bir oyuncu olarak, bu oyunun bana öğrettiği tek şey Sonic CD'nin o kadar da abartılması gereken bir oyun olmadığı oldu. Geçmişte muhtemelen gayet sağlam bir oyundu ama zaten piyasaya çıkan Sonic oyunlarının tamamı eski oyunlardan parçalar kullanıyor. Bu yüzden galiba Sonic CD, bana ne çok özel bir yapım, ne de kaçırıldığım için oyuncu kültürüme zarar verebilecek bir yapımmış gibi geldi. Sizin için de durumun çok farklı olacağını sanmıyorum.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Sega → **Dağıtım:** Sega → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL, PSN) → **Yaş Sınırı:** 8+
→ **Dahası İçin:** sega.com



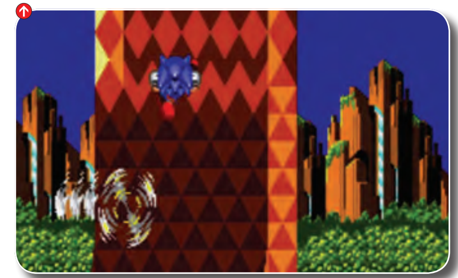
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bildiğimiz Sonic ✔ Zaman yolculuğu fikri ilginç ✔ Hem Amerikan hem de japon müzikleri bir arada ✖ Bildiğimiz Sonic



Tails oyunda açılabilir karakter olarak bulunuyor.

Bu derinlik numarası sonrasında Sonic Adventure'a ilham kaynağı oluştu



SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆

6,2

Çok koştun, dur biraz dinlen be Sonic

INDIE

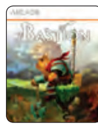
1 **Dungeon Heroes**



2 Limbo
3 Minecraft
4 Super Meat Boy
5 Hard Reset

RİLEBİLİR

1 **Bastion** (360)



2 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
3 Baconing (360, PS3)
4 Crimson Alliance (360)
5 Toy Soldiers: Cold War (360)

MİSAFİR MUHABİR

Alizine Wonderland'e destek olmak için gelen sayısız elektronik posta arasında öyle bir tanesi vardı ki hem bu sayfaya girmeye, hem de *Cave Story* hediyemizi kazanmaya hak kazandı. Sözü fazla uzatmadan muhabirimiz Semih Etiğ'e bırakıyorum:

Plants vs. Zombies, Bejeweled, Zuma, Trine, FIFA, GTA gibi irili ufaklı hiçbir oyunun altına, üstüne imzasını atamayan firma, aynı çizgisini korumaya devam ediyor. En son Skyrim'e de imza atamayan firmanın bir sonraki imza atamayacağı oyun merakla bekleniyor.

Konsollar mı PC mi daha iyi sorusunu tartışan oyuncular, cevabı küçük bir kızın "Neden ikisini de kullanmıyoruz ki?" sorusunda bulduklarını sandılar. Öneriye uyup aynı anda hem gamepad hem de klavye ile oyun oynamaya çalışan oyuncular, bunun işe yaramadığını görünce kızcağıza öfke kustular. Küçük kız şans eseri olayı yaralanmadan atlattı.

"Oynamadığı Oyunları Oynamış Gibi Yapan Oyuncular Grubu" kuruldu. OOOGYOG'nin planları arasında üyelerine oyunların Gamespot incelemelerini göndermek, önemli karakterler hakkında kısa bilgiler veren kağıtlar dağıtmak var.

İSTEDİĞİN KADAR ÖDE, SONSUZA KADAR OYNA -EREN OKKA

Naçiz Oyun Bohçası



Oyun dünyasında bir şeyler değişiyor. Serbest yapım oyunlar eskisinden daha çok göz önünde. Steam, PSN, XBLA ve App Store gibi platformların bu yöndeki katkısı yadsınamaz olsa da, mahalleye yeni gelen çocuk tüm planları altüst ediyor.

HELE Kİ GEÇTİĞİMİZ ay tam bir çılgınlıktı. Bir ay içinde neredeyse elli oyun "bundle"lar halinde paketlenip "dilediğin kadar öde" fiyat etiketiyle internet üzerinden satıldı. Bağımsız oyunlara doymak ne demek, şiştik adeta. Ben de şimdiye dek rastladığı hemen her bundle'ı en az birer kez satın alan biri olarak, işin iç yüzünü elimden geldiğince anlatmayı kendime borç bildim. Oyun oynamanın ötesinde oyun dünyasındaki gelişmelere de ilgi duyuyorsanız bilin ki bu yazı sizi de ilgilendiriyor. Söz, "bundle'a bundle'a ye beni" ya da "sarayım mı yoksa burada mı oynayacaksınız?" gibi bir espri yok yazının devamında; hepsini şimdi, burada tükettim.

MÜTEVAZİ BİR EV, EN AZ BEŞ ÇOCUK

Son bir-iki yılı bir mağarada geçirmediğiniz takdirde Humble Indie Bundle ismini duymuş olmalısınız. İlki 4-11 Mayıs 2010 tarihleri arasında satışa sunulan, hâlihazırda başarılı ve kaliteli beş yapımı (*Aquaria*, *Gish*, *Lugaru HD*, *Penumbra: Overture*, *World of Goo*) bir araya getiren bir paketti bu. Ardından *Machinarium*'un yapımcısı Amanita Design, çorbada bizim de tuzumuz olsun diyerek önceki oyunları *Samarost 2*'yi de aralarına bağışladı. Bu ilk paket 1,27 milyon dolar gibi uçuk bir toplam satış rakamıyla beklenmedik bir başarı elde etti. İkinci paket 24 saat içinde 500 bin doları buldu, üçüncüsüyse aynı rakama yalnızca 17 saatte ulaştı. Şimdiye dek tüm Humble Indie Bundle'lardan toplanan para 11 milyon doların üzerinde ve bu meblağın büyük kısmı ya doğrudan oyun yapımcılarının cebine gitti, ya da hayır kurumlarına bağışlandı.

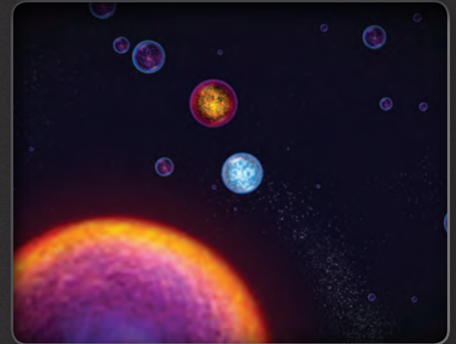
Eşine rastlanmamış bu başarının takipçisi olacak yeni paketlerin türemesi kaçınılmazdı. Bunlardan en önemlisi Desura ve IndieGames.com işbirliğiyle hazırlanan Indie Royale diyebiliriz. Indie Royale daha farklı bir sistem üzerine kurulu. Öncelikle HIB'deki 0,01$'ın aksine burada daha yüksek ve zamanla artan bir asgari ücret var. Yani paketi ne kadar erken satın alırsanız o kadar az ücret ödüyorsunuz. Diğer yandan "beat the minimum" sistemi sayesinde, asgari ücretin üstünde bir bedel ödediğiniz takdirde asgari ücreti düşürebiliyorsunuz. Örneğin asgari ücret 3,8$ iken 10$ ödediğinizde 0,04$ ya da gaza gelip 100$ ödediğinizde 0,89$ dolar düşüyor. Bu şekilde eli bol oyuncular sayesinde asgari ücret yükselip yükselip tekrar düşüyor ve ortalama 3,5-4$ arasında seyrediyor. Indie Royale'in sunum sıklığı da Humble'a göre daha fazla; 2-3 haftada bir yeni bir bundle ile karşımıza çıkıyor. Bu yolla 70.000 civarı satış gerçekleştirildiğini göz önüne alırsak, en azından 250.000$'lık gelir elde ettiklerini söyleyebiliriz.

YA PARANI VER, YA DA CANIN SAĞ OLSUN

"Dilediğin kadar öde" fikri bahşiş ve bağış sistemi altında çok uzun zamandır varlığını sürdürse de, bugün bildiğimiz anlamdaki ilk örneklerinden birine Amerika'nın Utah eyaletindeki One World Everybody Eats adlı restoranda rastlıyoruz. Kâr amacı gütmeyen bu restoranda ne bir menü ne de sabit fiyatlar var. Herkes istediğince ödeme yapıyor, ödemeyi para yerine restoranın ihtiyaç duyduğu malzemelerle gerçekleştirebiliyor, ödemeye gücü yoksa da onun yerine yemek pişirme, bulaşık yıkama ya da bahçe düzenleme gibi işlerde de restorana yardımcı olabiliyor. Harika, değil mi?

Belirsiz fiyat sistemini popüler hale getiren belki de en önemli hareketse İngiliz müzik grubu Radiohead'den geldi. 2007 yılına ait In Rainbows albümünü kendi internet sitesi üzerinden "it's up to you" yani "keyfiniz bilir" fiyat etiketiyle yayınlamayı tercih eden grup bu yolla daha ilk günden 1,2 milyon adet satış gerçekleştirdi. Görüyorsunuz ya, taşlar yavaş yavaş yerine oturuyor.

Sistemin oyun dünyasındaki ilk örneklerinden biri, şaşırmayacaksınız ama yine bir bağımsız oyun içindi. *World of Goo*'nun yapımcıları (2D Boy - serbestçe oyun geliştirme aşkına işlerini terk eden iki eski Electronic Arts çalışanı) oyunun birinci yıldönümü şerefine böyle bir deney yapmış ve sonucunda 57 binden fazla oyun satarak 117 bin doların üzerinde net kâr elde etmişti.





Child's Play

2003 yılında kurulan bu organizasyon dünya çapında yetmişin üzerinde hastanedeki çocuklara oyun ve oyuncak ulaştırmayı kendine görev bilmiş. Çocukların hayatlarını daha yaşanır kılması bir yana, video oyunları üzerine atılan çamurların temizlenmesine de katkıda bulunduğu söylenebilir. Daha fazla bilgi için www.childsplaycharity.org adresine buyurmaz mısınız?

Electronic Frontier Foundation

Dijital dünyadaki hak ve özgürlüklerimizi korumak için çabalayan ve kâr amacı gütmeyen bir oluşum EFF. Bu konuda bir utanç tablosu oluşturan ülkemizin de bu doğrultuda çalışan daha çok insana ihtiyacı var. Devamı www.eff.org adresinde.

Diğer yandan, oyunların paket halinde satışa sunulması uzun zamandır aşina olduğumuz, ama genellikle belirli bir seriye ait oyunların bir araya getirilmesiyle sınırlı bir durumdu. Bu sınırı aşan yegâne oyun *Orange Box* oldu ve dijital dağıtım kanallarının yaygınlaşmasıyla, özellikle de Steam üzerinde benzerleriyle sık sık karşılaşmaya başladık. *Valve Complete Pack*'ten tutun *Action Indie Pack*'e kadar çok sayıda paket ile tek seferde onlarca oyunu indirimli olarak elde etme fırsatı yakaladık. Humble Indie Bundle'ın kurucularından Jeff Rosen da bu fikri büyük oranda Steam platformunda satılan oyun paketlerinden aldığını ifade ediyor zaten.

KEYFİMİN KÂHYASIYIM

Kendinizi satıcının yerine koyduğunuzda, "dilediğin kadar öde" fikri ilk bakışta çok saçma görünüyor aslında. Herkesin, belirlediğiniz asgari ücreti ödeme ihtimali de var sonuçta ve bunun bilincinde, bir riske giriyorsunuz. Diğer bir deyişle insanlara bir yandan cimrilik yapma olanağı tanırken, diğer yandan da iyi niyetlerine güveniyorsunuz. Böylesine kaygan bir zemin üzerine inşa edilmiş bir sistemden para kazanmak mümkün mü?

Heh, rakamları az önce söyledim işte. O halde sormamız gereken asıl soru şu: Bu sistem nasıl işliyor? Şöyle ki, siz her ne kadar masraflarınızı karşılamak ya da eve ekmek götürebilmek için elinizdeki ürünü ne kadara satacağınızın hesabını yapsanız da, değer algısı kişiden kişiye değişiyor. Bu sistemin işe yarar olmasının belki de en önemli sebebi, insanlardaki "acaba kazıklanıyor muyum?" korkusunu tamamen ortadan kaldırması. Herkes kendince ne kadar paha biçiyorsa o kadar ödüyor. Hatta iyi niyetinize inanıyorlarsa, biraz daha fazlasını.

Şimdi tekrar Humble Indie Bundle'a dönelim ve bu fikrin uygulamada da nasıl başarılı olduğunu birkaç başlık altında inceleyelim.

Olmayan DRM: İnsanı orijinal oyunlardan soğutan yegâne şey şu sözde kopya koruma sistemleri. Eninde sonunda, hatta çoğunlukla daha oyun satışa dahi sunulmadan önce kırıldıkları yetmiyormuş gibi, önünüze çıkardıkları engeller nedeniyle orijinal oyun aldığınıza pişman bile edebiliyor sizi. Bundle halinde satılan oyunların hiçbirinde kopya koruma sistemi bulunmuyor. Yani korsan oyun indirir gibi indiriyorsunuz, ama crack dahi yapmadan çalıştırıp oynayabiliyorsunuz. Zalim kopya koruma sistemlerinden artık illallah dedik ve aksi yönde çaba gösterenlerin (örneğin GOG.com) arkasındayız.

Çoklu platform: Humble Indie Bundle'lara dâhil edilen oyunların neredeyse tamamı Windows'un yanı sıra Linux ve Mac platformlarını da destekliyor. Sonuçlarsa gayet enteresan. Örneğin HIB müşterilerinin hemen hemen dörtte üçünü Windows kullanıcıları oluştursa da, kişi başına ödenen ortalama ücret değerlerine baktığımızda Linux kullanıcılarının Windows'çuları cömertlikte ikiye katladığını görüyoruz. Bana sorarsanız özgür yazılım aşkının beraberinde getirdiği bir özellik bu.

Bağış sistemi: Humble Indie Bundle'dan bir alım yaparken ödediğiniz ücretin oyun yapımcıları, hayır kurumları ve bundle'ı düzenleyenler arasında nasıl dağıtılacağını belirleyebiliyorsunuz. Varsayılan bölüm %65-%20-%15 şeklinde ama örneğin 10$ ödediyseniz 5-3-2 gibi bir dağılım yapabilir ya da tamamını hayır kurumlarına bağışlayabilirsiniz, sizin bileceğiniz iş.

Steam ve Desura kodları: Bazılarımız oyunlarını evindeki bir kütüphanenin raflarına teker teker dizmek isterken, bazılarımız benzer bir keyfi dijital platformlar üzerinden de alabiliyor. Bu platformların sağladığı topluluk özellikleri de cabası. HIB oyunlarıyla birlikte bu oyunları Steam veya Desura hesabınıza ekleyebileceğiniz kodların da sunulması, satış rakamlarını ciddi ölçüde etkiliyor.

Satın alma kolaylığı: PayPal ve Google Checkout gibi aracı servisler bu işlemi inanılmaz derecede kolaylaştırıyor. İki dakika içinde, birkaç fare ve klavye tıkırtısının ardından oyunlara ait indirme bağlantısı posta kutunuza düşüveriyor. iPhone oyunlarının ve genel olarak App Store'un başarısının ardındaki en önemli sebeplerden biri de buydu zaten.

Hizmet kalitesi: HIB'de her şey son derece basit ve kolay. Ama olur da satış süresi boyunca bir sorun yaşarsanız canlı destek servisi ya da e-posta aracılığıyla yetkililerle görüşebiliyor ve kısa sürede çözüm bulabiliyorsunuz. Gabe Newell'ın yakınlarda yaptığı açıklamayı belki okumuşsunuzdur. Korsanla başa çıkmanın tek yolu, oyunculara korsandan daha iyi bir hizmet sağlamak ki Steam de popülerliğini fiyatlarının uygunluğundan çok hizmet kalitesine borçlu.

EŞEK YİNE EŞEK

Humble Indie Bundle oyunlarını -gerçek anlamıyla- beş kuruşa dahi alabiliyor olmanıza rağmen, görünen o ki birtakım insanlar her nedense yine korsanlık yolunu tercih etmiş. Yapılan açıklamaya göre takip edilebilir indirmelerin yaklaşık %25'i

Indie Game Music Bundle sayesinde 21 adet müzik albümünü DRM'siz halde MP3 veya FLAC formatında elde edebiliyordunuz.



kaçak yoldan gerçekleştirilmiş. Bunun bir kısmı büyük olasılıkla kredi kartı sahibi olmayan ve dolayısıyla herhangi bir ücret ödeyemeyecek insanlardan oluşuyor, ama yine de üzücü bir durum.

Bu kadarla kalsa iyi... Aynı oyunları benzer bir adres üzerinden satmaya çalışanlar bile çıktı karşımıza. Ya da hâlihazırda App Store üzerinde 9,99$ fiyat etiketiyle satılan Lugaru'yu, kaynak kodlarından yeniden derleyip 0,99$'a satanlar mı dersiniz... Neyse ki sonradan icabına bakıldı ve yapımcı firma Wolfire bu oyunu satın alanlara kendi (orijinal) sürümlerini Steam kodlarıyla birlikte hediye etti.

Ah, bir de şu meşhur Steam faciası var tabii. Bildiğiniz üzere Steam belirli dönemlerde bazı oyunlarda achievement kazanmaya dayalı ödüller dağıtıyor. Bir kısım akıllı, 0,01$'a Humble'dan aldıkları oyunları sürekli yeni Steam hesaplarına kaydettirip bu şekilde yarışmadaki şanslarını



artırmayı denemiş meğer. Bu olayın sonrasında Steam kodları yalnızca 1$ ve üzeri satışlara verilmeye başlandı. İyi niyeti böylesine suistimal edenlere kısaca, ama büyük harflerle, "AYIP DEĞİL Mİ?" diyesi geliyor insanın.

STATUS QUO

Yazının başında dediğim gibi, bir şeyler değişiyor. Bu değişim her zamanki gibi birilerinin işine gelmiyor. Alternatif iş modellerinin ve satış yollarının keşfedilmesi ve başarıya ulaşmasıyla, mevcut durumu korumak uğruna elinden geleni ardına koymayan büyük firmalara ağır bir darbe vurulmuş oluyor. Bu işten hem oyun yapımcıları, hem de oyuncular kârlı çıkıyor.

Kazanılan onca parayı unutun; bu paketlerin en büyük getirisi oyuncular arasında yarattığı farkındalık aslında. Bağımsız yapım oyunlar artık eskisine göre daha popüler ve insanlar beraberinde getirdikleri kültüre aşinalık kazanıyor. Şimdi parayı tekrar hatırlayın. Çünkü bu paketler hem sabit fiyat zorunluluğunu ortadan kaldırıyor, hem de insanlara zorunda oldukları için değil, gerçekten istedikleri için satın alma özgürlüğünü tanıyor. Bunların da ötesinde, harcadıkları paraya bir anlam katıyor.



Zengin olan kazansın!

Humble Indie Bundle en yüksek ücreti ödeyen ilk on kişiye ait tabloyu da ana sayfasında gösterdiği için, her seferinde bu tablo da bir yarışa sahne oluyor. Özellikle Frozenbyte Bundle'da gerçekleşen, Minecraft'ın yapımcısı Markus Persson ile Garry's Mod'un yapımcısı Garry Newman arasındaki yarış görülmeye değerdi. Ben mi? Tabloda bir Anonymous görürseniz bilin ki o benim.

Top contributors

1	Anonymous	$2,222.22
2	Ok, you win!	$2,000.04
3	Your turn	$2,000.03
4	Now what, Garry?	$2,000.02
5	@garrynewman	$2,000.01
6	@notch	$2,000.00
7	OnLive - JUST PLAY!	$1,500.00
8	@ExpiredPopsicle	$1,024.00
9	Lancelot Pertwillaby	$650.00
10	@tpjeff	$600.00

Bundle külliyatı

- Corona Indie Bundle - www.coronaindiebundle.com
- Humble Indie Bundle - www.humblebundle.com
- Indie Gala - www.indiegala.com
- Indie Game Christmas Bundle - www.intermediaware.com/bundle
- Indie Game Music Bundle - www.gamemusicbundle.com
- Indie Love Bundle - www.theindiebundle.com
- Indie Royale - www.indieroyale.com
- Little Big Bunch - www.getgamesgo.com/little-big-bunch

Geçtiğimiz ay bir milyon satış çizgisini geçen Super Meat Boy da bundle'lardaki yerini almıştı.



Bana sorarsanız geçtiğimiz birkaç yılda oyun dünyasında yaşanan en büyük başarı bu bundle'lar. Günün birinde AAA oyunları da benzer bir paketin içinde görebilir miyiz bilmiyorum ama belli ki devamı gelecek. Gerçi geleceğinin parlak olmadığını, zamanla balonunun söneceğini iddia edenler de var. Ama en azından şimdilik görüyoruz ki hem satışlar hem de bundle'ların sayısı ve sıklığı düzenli olarak artıyor. Size de tavsiyem, bu tür özgür dağıtım kanallarını destekleyiniz. Çok ucuza bir sürü güzel oyun edinecek, bu sırada hem oyun yapımcılarına hem de çeşitli yardım derneklerine destek olacak, üzerine bir de oyun sektörünün üzerine kâbus gibi çöken kurumlara farklı bir yolun mümkün olduğunu göstermiş olacaksınız. Bir oyuncu daha ne ister ki?

KAZIN AYAĞI

Hepinizi böyle iyi dileklerle uğurlamak isterdim ama ne yazık ki hayatta hiçbir şey tozpembe değil. Bundle'ların etrafındaki tüm bu iyimser havaya rağmen ortada endişe verici bir durum var, çünkü şu an ayıla bayıla kucakladığımız bu değişimin uzun vadede oyunculuğa zarar verme olasılığı da var. İzin verin açıklayayım.

Bundle'lardan kazanılan paraya dair istatistikler gözümüzün önünde duruyor elbet, ama eğer oyunculuğu önemsiyorsak daha geniş çerçeveden bakabiliyor olmamız lazım. Bağımsız oyun dünyası sandığınızdan çok daha geniş. Özel bir ilginiz yoksa oldukça ufak bir kısmından haberdar oluyorsunuz. Son birkaç yılda (*Braid* sonrası dönem diyebiliriz) kazandıkları popülerliğe rağmen halen durum böyle. Hele bir de "Call of Duty mi daha iyi Battlefield mı" tayfasındansanız zaten umutsuz vakasınız. Hatta bu durumda siz şu an bu yazıyı okumuyorsunuz, dolayısıyla ben sizinle değil, kendimle konuşuyorum. Ama konudan saptım, geri döneyim. Sorun şu ki bundle'lar doğal olarak öncelikle en iyi oyunları hedef alıyor. Humble Indie Bundle için mesela, *Braid* gibi hâlihazırda popüler oyunların yanında daha az bilindik yapımlara da yer vermek istense de, belirli bir kaliteyi tutturabilmek için bazı yapımcılar geri çevrilmiş. Bundle'ların ya da her bir bundle'da yer verilen oyunların sayısı artırılarak bu sorunun üstesinden gelinebilir pekâlâ, fakat asıl sorun bu değil. Devam edelim.

Ya bu oyun daha sonra indirime girerse? Önceleri kendimize yönelttiğimiz bu soru, artık daha çok "nasıl olsa sonradan indirime girecek" şeklinde dillendiriliyor. Şu an Steam hesabımda kayıtlı yüzden fazla oyun var ama neredeyse hiçbirini ilk satış fiyatına, ilk çıktığında almış değilim. Diğer yandan kendim dâhil pek çok oyuncu tek bir oyuna para vermeyi mantıksız bulur oldu. Hani şu kol saati meselesi gibi: Cep telefonu varken, sadece saati gösteren bir aleti artık kim ne yapsın? Oyunların tekil değeri -sadece maddi değerden bahsediyorum tabii- gözümüzde gittikçe düşüyor. 1$'a beş tane iyi oyun alma imkânı varken pek az insan 10$'dan satışa sunulmuş oyunlara dönüp bir şans verir. Bu durumda ufak çaplı geliştiriciler için satış fiyatlarını iyice düşürüp sürümden kazanmak haricinde bir gelir yolu kalmıyor.

Bunlar birer tahminden ibaret olsa da şurası kesin: Tüm bu bundle'lar bağımsız oyunlara ve dolaylı olarak da diğerlerine bakış açımızı değiştiriyor. Ben şimdilik susuyorum ama önümüzdeki yıl içinde bu konuda bol bol tartışma okuyacağız, şimdiden kendinizi hazırlayın.

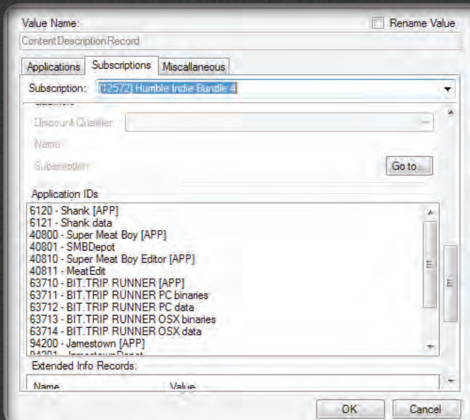
Şimdiye dek Humble Bundle'lara dâhil edilen oyunların tam listesi:

- And Yet It Moves
- Aquaria
- Atom Zombie Smasher
- Bit.Trip Runner
- Blocks That Matter
- Braid
- Cave Story+
- Chocolate Castle
- Cogs
- Cortex Command
- Crayon Physics Deluxe
- Darwinia
- DEFCON
- Dungeons of Dredmor
- Frozen Synapse
- Gish
- Gratuitous Space Battles
- Hammerfight
- Jack Claw
- Jamestown
- Jasper's Journeys
- Lugaru HD
- Machinarium
- Multiwinia
- NightSky HD
- Osmos
- Penumbra: Overture
- Revenge of the Titans
- Samarost 2
- Shadowgrounds
- Shadowgrounds Survivor
- Shank
- SpaceChem
- Splot
- Steel Storm
- Super Meat Boy
- The Binding of Isaac
- Trauma
- Trine
- Uplink
- Voxatron
- VVVVVV
- World of Goo
- Zen Puzzle Garden



Bir sonraki Humble'da Neler var?

Bazı meraklı Melahatlar, Steam dosyalarının içini kurcalayıp yakında açıklanacak bir bundle'ın içeriğini öğrenip duyuruyor. En azından son iki bundle'ın içeriğini öncesinden biliyorduk, cüzdanımızı hazırlamıştık. Alan Wake'in PC sürümünün haberini de resmi kanallardan önce buradan aldık.



Humble Indie Bundle'ın başarı grafiği

	Toplam para	Toplam satış	Ortalama para
1	1,27 milyon $	138.813	9,18$
2	1,80 milyon $	232.855	7,85$
3	2,16 milyon $	372.399	5,83$
4	2,31 milyon $	427.690	5,41$

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

SANAL ŞAPKADAN PARA KIRMAK

Her ay Log-In sayfalarında ibretlik F2P paylaşımları yapıyorum ama bu seferki cidden araştırmalara konu olacak kadar ilginç. 2007'de Team Fortress 2 çıktığında Valve halihazırda Counter-Strike'ın kaymağını yemekle meşguldü. 2010'da farklı bir kaymak yeme yöntemi geliştirilerek oyuna bir oyun içi dükkanından, gerçek parayla çeşitli silahlar alınabilecek bir sistem eklendi. Oyunculara matrak oyun içi şapkalar gelmesi de bu dönemin öncesine denk düşüyor. Bağımsız araştırmacı Paul Manwaring'in çalışması Team Fortress 2'nin 2010'dan bu yana F2P tarzı oyun içi satışla yaklaşık 52 milyon dolarlık bir ekonomi oluşturduğunu belirtiyor. Gülüp geçeceğiniz şapkalar bile tek başına 200 bin dolarlık bir meblağa ulaşmış. *(Buradan 10$'a benden Bill'in şapkasını satın almak için yalvarıp yakaranlara selam olsun! –Can)* Yaşını almış bir tek kişik oyun yapımcısı olsam fena halde gıcık olurdum. Örneğin yapımı 5 yıl sürmüş Heart of Darkness PC'de oynadığım en sevdiğim platform oyunudur. Geçmişe gidip yapımcısına "İleride bu pazar öyle bir hale gelecek ki sanal şapkadan 200 bin papel kazanılacak" desem sektör değiştirirdi herhalde (hayır Angry Birds'den bahsetmezdim, kalpten giderdi adam). Araştırmanın tamamını http://bit.ly/rP8sJr adresinden okuyabilirsiniz.Bu konuda Can da dertli. Bakın ne diyor: "Valve bu şapka işini o kadar sevdi ki, adamların Half-Life 3 yapası falan kalmadı. Oturup şapkalardan gelen parayı yiyorlar resmen. Ha, benim gibileri bu sayede Team Fortress 2'den soğuttular o arada tabii, o da ayrı."

CEZA DEDİĞİN **İSMİNİ HAK EDECEK**

Tasvip edilmeyen bir hareketin cezasının caydırıcı olduğunu anlatmak için "Sallandıracaksın Taksim'de iki tanesini, bakalım bir daha yapıyorlar mı?" şeklindeki korkunç soru cümleciğinin kullanımına şahit olmuşsunuzdur. Bu cümlenin benzerlerine çok oyunculu oyunlarda da sık sık şahit olduğunuza inanıyoruz. Activision da aynı fikirde olmalı ki binmiş bir hilecinin sırtına vurmuş kırbacı, vurmuş kırbacı: Infinity Ward'dan Robert Bowling'in (valla gerçek soyadı bu) Twitter'da verdiği bilgiye göre Modern Warfare 3'te bir hileciye 5000 gün oynamama cezası verilmiş. Bu, oyun hesabının kapatılmasıyla eş değer olsa da, yapılış şekli itibariyle çok takdir ettim. O arkadaş da sabretsin. Şunun şurasında 13 yılı kaldı oyuna yeniden girmesine.

SILLY PERSON has been temporarily banned from playing on the Call of Duty: MW3 servers. For more information, visit http://www.callofduty.com/mw3/help.

4998 days remaining before access is granted.



ELVEDA FEZA, **ELVEDA GALAXIES**

Geçtiğimiz ay bir çınar daha yok oldu. Old Republic'in gelmesiyle Star Wars Galaxies kepenklerini indirdi. SWG gücünü yalnızca sırtını verdiği evrenden almıyordu. Yapımcı Tony Tyson da Gamespot'a verdiği röportaj da bunun altını çiziyor: "En çok Galaktik Sivil Savaşı oyuna böylesine entegre ettiğimiz için mutluyuz."
Can: İki ışınkılıcı bir gezegende oynamaz kafasıyla SWG'nin gidişi hoş olmadı tabii. Kendimizi The Old Republic'e gömsek de SWG'nin oralarda bir yerde oynanıyor olduğunu bilmek hoştu... Neyse, biz yine de seni unutmayacağız Star Wars Galaxies, Güç seninle olsun.
Göker: Can'cım o iki karpuz bir galaksiye sığmaz değil miydi?





AION DA AYNI YOLUN YOLCUSU

İtiraf ediyorum. Oyungezer, yazdığım her "bu oyun da F2P oldu" haberi başına bana 1000 dolar ödüyor. Bu işin şakası tabii. F2P'leşen devasa online oyunlar kervanına Aion da katılıyor *(Banka hesabını kontrol et Gökerim -Serp.)*. NCSoft yaptığı anlaşma ile Avrupa sunucularını Gameforge'a devredecek. NCSoft eski oyuncuları üzmemek için de sürprizler hazırlıyor. F2P'ye geçişin önümüzdeki ay olması bekleniyor.
Can: "Son kale şu kaldı" tadında yorum yapmak için oturdum düşündüm ama sanırım F2P'e düşmeyen ciddi bir DVO kalmadı piyasada artık... Daha dumanı üstünde tüten taze SWTOR'u tenzih ediyorum tabii bu noktada.
Göker: WoW'u unuttu galiba. Kıyamet alameti olsa gerek. Su getirin kolonya getirin!



DEATHWING DE DÜŞTÜ...

Koreliler Starcraft 2'den sonra World of Warcraft'a da sarınca olan oldu, Cataclysm'in son boss'u Deathwing, Heroic versiyonunda Koreli KIN Raiders tarafından öldürüldü. Azeroth'u yumurta gibi ortadan ikiye kıran ejderhanın ölümünü havaya Hydralisk atıp tutarak kutlayan Koreliler, başarılarının sırrını sorduğumuzda "kekeke Zerg rush" ve "300 APM!" cevaplarını verdiler.





"KIŞ SENİNLE OLSUN!"

The Old Republic sayesinde tarihinin belki de en popüler günlerini yaşayan Bioware geçtiğimiz günlerde çok ilginç bir açıklamada bulundu. Bu açıklamaya göre Bioware, The Old Republic'ten önce başka serileri DVO haline getirme fikrini masaya koymuş. The Lord of the Rings, Silmarillion (en çok buna şaşırdım, itiraf edeyim), Dark Tower gibi popüler serileri değerlendirmeden geçirip, en çok A Song of Ice and Fire (ya da dizisi sayesinde daha yaygın bilinen şekliyle Game of Thrones) üzerinde durmuşlar. Ancak daha sonra Knights of the Old Republic serisinden ellerinde kalan Star Wars lisansını değerlendirmeye karar vermişler. İyi mi etmişler, kötü mü bilemedim, ama bu iki oluyor yahu. Önce Bethesda, şimdi de Bioware... Yapın arkadaşım doğru düzgün A Song of Ice and Fire oyunu, oynarız biz.

KISA KISA...

> Blizzard Real ID'ye benzer ama tam da aynı olmayan yeni Battle Tag sistemini duyurdu. Kendimize bir de Battle Tag seçeceğiz, Battle Tag'imizi bilenlerle ekleşebileceğiz.

> Guild Wars 2'nin son sınıfları da belli oldu: Thief ve Mesmer. Şahsen en çok Mesmer'e sevindim. Ne DeGen oynardım gençliğimde peh!

> DCUO'nun baş rakibi olmaya hazırlanan ve önceden Marvel Universe Online olarak bilinen oyun bundan böyle Marvel Heroes olarak anılacak.

> Ali'nin bol puan verdiği (ve sonra dönüp bir daha yüzüne bakmadığı) Darkfall, 2.0 versiyonu ve yenilenmiş grafikleriyle kendine gelmeye çalışıyormuş: **http://tinyurl.com/darkfall2ogz**

> Skyrim'e doymadık, doyamadık. Online olsa da arkadaşlarımızla oynasak dedik, mod yapımcıları sağolsun o da oluyor. Skyrim'i online oynanabilir hale getiren mod şu an yapım aşamasında, daha fazla bilgi için beklemede kalın!

> SOE, Planetside 2 için beta başvurularını almaya başlamış.

> Goblinworks'ün sevilen masaüstü sistemi Pathfinder, şimdiye kadar gördüğümüz en büyük ölçekli dünyalardan birine sahip bir DVO olarak bilgisayarlarımızı şenlendirecekmiş, çok sevindik!

> Lineage II de F2P'e düştü! (Bu sefer ben kaptım paraları haha! –Can) (Ühü gitti paracıklar – Göker)

> Command & Conquer: Tiberian Alliances duyuruldu. Oyun tarayıcı tabanlı bir DVO-GZS olacakmış. Çılgınca Aftermath oynayan, Tanya'ları Chinok'lara doldurup Iron Curtain basan çocukluğum bunu duysa ne derdi acaba?



YENİ YIL ÖZEL GEYİĞİ

Göker: Iced Earth konserine benim dışımda gidecek varsa haber eylesin görüşelim. Taaa Amerikanyalardan gelmişler gitmemek olmaz.
Sinan: Caz grubu di mi?
G: Heee öyle, Dede Efendi'den kavırlar yapmaktalar.
S: Caz değil olm senin dediğin, hiCAZ o hicaz.
G: Haremlik selamlik var yani. He-Caz bir de She-Caz. Zaten She-Caz, She-Ra nın kayıp kardeşi, dolayısıyla He-Man'in de kardeşidir.
S: İstanbul'un iki yakasında iki editör Outlook karşısında ölü bulunacak böyle gidersek.
G: Haklısın Sinancım. Dostça ayrılalım, arkadaş kalalım.
S: Baaaay!

ASUS CUP SONA ERDİ

Artık gelenekselleşen ESL Türkiye Counter-Strike 1on1 organizasyonlarında yine heyecan dolu bir turnuvayı geride bıraktık. Bildiğiniz gibi ESL Türkiye'de her ay muhteşem ödüllerle dolu ve Türkiye'nin en büyük 1on1 organizasyonlarını yapmaya devam ediyoruz. Aranızda mutlaka "Counter-Strike 1.6 eskimedi mi yaa" diyenler vardır, sesini duyar gibiyim. O zaman bir de gelin bizim turnuvalarımıza göz atın… Dünyaca ünlü markaların sponsorluğunda rekor katılımlı 1on1 organizasyonlarımızla bireysel oyuna hayat vermeye çalışan ESL Türkiye ailesi olarak tam gaz turnuvalarımıza devam ediyoruz.

Beşincisi si düzenlenen ESL Türkiye 1on1 organizasyonu ASUS'un sponsorluğunda gerçekleşti. Toplam 225 oyuncunun yer aldığı organizasyonda Türkiye'nin tanınmış oyuncuları ve genç yetenekler aynı platformda tek bir amaç için mücadele verdiler. Herkes muhteşem ASUS EAH5770 ekran kartının sahibi olmak istiyordu fakat bir isim büyük finalde ödülün sahibi olacaktı. 225 oyuncu 4 grup ve 3 hafta süren elemeler sonucunda büyük finale yalnızca 32 isim kaldı. Artık hataya yer yoktu ve kaybeden büyük finalde yarıştan çekilmek zorundaydı.

Büyük finale kalmaya hak kazanan 32 oyuncuyu artık heyecan dolu dakikalar bekliyordu. Herkes faresinin son ayarlarını yaptı, mousepad'ini şöyle bir düzenledi ve ayarlarını bitiren oyuncular büyük bir soğukkanlılıkla sıranın kendisine gelmesini beklemeye başladı. Bireysel yeteneğin ön plana çıktığı bu turnuvada sürprizlerin ardı arkası kesilmedi. İlk önce 2 turnuva üst üste şampiyon olan *Koralp "ph" Verim* elenirken ardından elenen sürpriz isim Dark Passage'ın kaptanı *Ertuğ "Venza" Okçuoğlu* oldu. Sonrasında da eski bir Dark Passage oyuncusu olan *Alihan "deNc" İpek* ilk turda elenerek bizleri şaşırttı. Heyecan dolu turnuvada yaşanan bu sürpriz turlar turnuvaya ayrı bir hava kattı diyebiliriz. Turnuvada şampiyon olan isimse rakiplerini bir bir geçen **Halil "feadu2" YILMAZ** oldu ve ASUS EAH5770 ekran kartının sahibi olmayı başardı.

Bu soğuk aylarda içinizi ısıtacak yeni turnuvalarla tekrar karşınızda olacağız. Yeni turnuvalarımız hakkında bilgi sahibi olmak ve elektronik spor dünyasından son haberleri takip etmek istiyorsanız **www.esl.eu/tr** adresini ziyaret etmeyi sakın unutmayın. Harika ödüllerinin sahibi siz olabilirsiniz. **–Oğuz**



SIRADAKİ DURAK GÜNEY AMERİKA

Dünyanın en büyük markalarından biri olan Intel ve dünyanın en büyük organizasyon markası *ESL Intel Extreme Masters* 6. sezon için kıta kıta dolaşmaya devam ediyor. Elektronik Spor oyunlarının zirvesinde müthiş bir turnuva ile yeni sezonda da milyonlarca insanı ekran başına kitleyen organizasyonun son ayağı Güney Amerika.

GC SAO PAULO - STARCRAFT II QUALIFICATION
STARCRAFT II
EUROPEAN QUALIFIER
#1 - DEC 29TH
#2 - JAN 5TH
AMERICAN QUALIFIER
#1 - JAN 4TH
#2 - JAN 7TH
#3 - JAN 8TH
FINAL QUALIFIER - JAN 9-12TH

Geçtiğimiz ayki sayımızda IEM6 Kiev elemelerine gitmiştik hep birlikte. Ukrayna'nın Kiev şehrinde **CyberSport Arena**'da düzenlenen muhteşem organizasyon sona erdi. Soğuk Kiev günlerini muhteşem heyecanı ile ısıtan Intel Extreme Masters'ta sadece Kiev elemesi için 92.000$ para ödülü dağıtıldı. ESL TV tarafından sunulan organizasyonda o müthiş atmosferi ve heyecanını evlerimizde de yaşadık. Artık Dünya Finalleri için dünyanın en büyük takımları yavaş yavaş şekillenmeye başladı. Köln, Guangzhou, NewYork, Kiev derken şimdi de Güney Amerika'ya gidiyoruz.

Diğer ülkelerde yapılan elemelerde Counter-Strike 1.6, StarCraft II, League Of Legends, FIFA12 ve TrackMania 2 Canyon yer alırken, Sao Paulo'da sadece StarCraft II elemeleri yapılacak. Online olarak geçtiğimiz hafta elemeleri yapılan turnuvanın ilk ayağında dereceye giren oyuncular 6-12 Şubat 2012 tarihinde yapılacak olan offline finaller için hazırlanmaya başladı. Sao Paulo'da dereceye giren oyunculara toplamda 21.000$ para ödülü dağıtılacak. Hepsinin tek bir amacı var, Hannover'daki Dünya Şampiyonasında yer alabilmek.

Türk StarCraft II oyuncularını da yakından ilgilendiren bu organizasyonda canlı anlatımlarla anbean gelişmelerden haberdar olmak istiyorsanız ESL Türkiye'yi takip etmeye devam edin. **–Oğuz**



YENİ SC2 SEZONU

Blizzard'ın dev oyunu Starcraft II tüm dünyada ve en büyük Elektronik Spor organizasyonlarında hız kesmeden oynanmaya devam ederken, biz de ESL Türkiye olarak StarCraft II oyuncularımız için yeni bir sezona başladık. Geçtiğimiz yıl müthiş bir StarCraft II sezonu geçiren ESL Türkiye, 2012'ye girerken yeni organizasyonlar için kolları sıvadı. Her sınıf için özel organizasyonlarımız ve ödüllerimizle Türk StarCraft oyuncuları için heyecanlı anlar yaratmaya devam ediyoruz.



İlk organizasyon, 32 oyuncunun katılımıyla **Jim Raynor** Cup oldu. Türkiye'nin önde gelen oyuncularının da katıldığı turnuvada müthiş bir çekişme yaşandı. Artık arenada tek konuşulan şey ırklar ve klavyelerdi. İlk organizasyonun şampiyonu hepinizin yakından tanıdığı *Turushan "Sleeep" Aktay* oldu. Turnuvanın ikincisiyse Saturn GGCuP'da da sıralamaya giren *Öner "Spartacus" Seçkin* oldu. Turnuvada dereceye giren son *isimse Eren "Snail" Öner*'di.

İkinci organizasyonsa 16 slotluk Terran ırkı oyuncularına özel **Terrans at War: Ghosts of the Past Cup** oldu. En iyi Terran oyuncusu bu turnuva ile belli oldu. Zirvedeki isim değişti ve turnuvanın şampiyonu *Deniz "Shaco" Ünal* oldu. Artık oyuncular yavaş yavaş turnuva temposuna yeniden adapte olmuş ve "Köprülü Sektörde hiç kimse uykusunda ölmez" sloganıyla yeni organizasyona hazır olduklarını göstermişlerdi. Son turnuvamız da 64 oyuncunun katılımı ile gerçekleşen **Köprülü Sektör Cup** oldu. Türkiye'nin en iyi oyuncuları ve birçok yeni isim bizlere muhteşem bir heyecan yaşattı. Turnuvanın şampiyonu *Barış "BeesvaX" Tatbak* olurken ikinci sırayı *Sea* ve üçüncü sırayı da *Mert "stansfield" Tezgür* aldı. Biz Cold Fusion için Tanrıya şükrediyor ve hız kesmeden StarCraft II organizasyonlarına devam ediyoruz. Sizler de Türkiye'nin en iyi oyuncularıyla aynı turnuvada oynayabilir ve birbirinden özel hediyeler kazanarak keyifli dakikalar yaşayabilirsiniz. **–Oğuz**

2011'İN EN İYİ OYUNCULARI

2012'ye girerken boş durmadık ve 2011'in en iyi oyuncularını seçtik. Siz bu satırları okuduğunuzda muhtemelen geri sayımda sona yaklaşmış olacağız. www.esl.eu/tr linkinden göz atmayı unutmayın!



FIFA12 TAM GAZ



Hatırlayacağınız gibi, geçtiğimiz ay FIFA liglerimizin açıldığını duyurmuştuk. Açıldığı ilk günden beri çok heyecanlı ve eğlenceli bir ligle karşılaştık. Liglerimizdeki mücadele ve heyecan tüm hızıyla devam ederken turnuvalarımız da başladı.

Türk futbolunun çok geliştiğini söyleyemesek de Türk FIFA oyuncuları futbolunu bir hayli geliştirdi. ESL ile birçok oyuncu Avrupa'daki oyuncularla oynama fırsatını yakalarken başarı grafiklerini de gün geçtikçe artırmaya devam ediyorlar. Avrupa'yı fethettikten sonra sıra geldi Türk sularında, pardon Türk sahalarında mücadele vermeye. Eski FIFA oyuncularımızın yanına yenileri de eklenince FIFA adminlerimiz kolları sıvadı ve turnuvalarımız başladı.

8 etaptan oluşan puan usullü FIFA12 Winter Series Cup'da ilk 3 etabı geride bıraktık bile. Her turnuva farklı isimlerin şampiyon olması da bu oyunda her maçın ne kadar dikkat gerektirdiğini gösteriyor bizlere. Gerçek futbolda da bir takım gününde olmazsa ummadığı bir yenilgi alabilir. Bu turnuvalarda da sürpriz oyuncuların şampiyonlukları ve umulmayan mağlubiyetleri ile turnuvaların seyrini değiştiren maçlar heyecanımızı katlamaya yetiyor.

Adı soğuk olan ama kendisi heyecan verici ateşli bir finalin sahibi olan Winter Series Cup'ın ilk ayağı müthiş bir finale sahne oldu. 32 katılımcı ile başlayan turnuvada müthiş bir final bizleri bekliyordu. Bir tarafta şampiyonluğun en güçlü adayı Real Madrid ile *Sertan "KennyOii" Kay*, diğer tarafta henüz 2 ay önce ESL'e ve liglerimize kaydını yaptıran yeni oyuncumuz Milan ile *Emre "Riv9" Kayır* vardı. Emre katıldığı ilk turnuvada şampiyonluğu uzatmalarda attığı altın golle alırken bizlere müthiş bir final yaşattı.

ESL Türkiye'de çalışan adminlerimiz sizler için çimleri suluyor, önceki finallerden kalan konfetileri topluyor ve sahayı bir sonraki turnuvaya hazırlıyor bile. Siz de bu büyük turnuvalarda yerinizi almak istiyorsanız **www.esl.eu/tr** adresinden bir an önce maç biletlerinizi ücretsiz almalısınız. **–Oğuz**

BATTLEFIELD 3: BACK TO KARKAND

HARİTA PAKETİ DEDİĞİN BÖYLE YAPILIR! -BURAK AKMENEK

Bir FPS'nin yenisi geldiğinde bazı eski haritaları özlersiniz. O haritalarda geçirdiğiniz eğlenceli saatlerin ve belki de komik anların sizde öyle çok anısı birikmiştir ki bazen sırf o tadı özlediğiniz için yeni haritalara laf atarsınız. Mesela *Counter-Strike*'ta Dust ve Aztec'in yerini ne tutabilir ki? Arada o kadar FPS oynadım ama şu iki harita kadar içime işlemiş, hiç düşünmeden söyleyebileceğim, aklıma hemen gelen başka bir harita daha yoktur.

RİSK ALDIĞIMI DÜŞÜNMÜŞTÜM AMA KAZANDIM

Battlefield 3 için ön siparişimi verirken Back to Karkand'ın da dahil edildiği Limited Edition'u alıp almamak konusunda kararsız kalmıştım. Sonunda da madem bu kadar bekledim, olmuşken en iyisi olsun deyip parama kıymıştım. Ama içerisinde yeni haritalar olacağı dışında hiçbir fikrim yoktu hakkında. Yani şans zarıma güvenmiştim. İyi ki de güvenmişim, yoksa eminim dayanamayıp bir 15 Euro daha harcayacaktım paketi almak için. BF3 çıktığında Sinan ve Tuğbek'le beraber bir heves dalmış, bayağı da eğlenmiştik. Fakat sonra araya *Skyrim* adında Kuzeyli bir güzel girince gönlümüzü ona kaptırdık. Zaten geçen aylarda öyle bir oyun yağmuru yağdı ki ayran gönüllülüğün kitabını resmen tekrardan yazdık. (Öyle bir kitap mı vardı demeyin, delikanlılığın varsa onun neden olmasın? Onun kanı deliyse, bunun da gönlü ayran. Kanın deli olmasına inanıyorsunuz da gönlün ayran olmasına neden inanmıyorsunuz? İmdakkk! İçime bir Göker kaçtı galiba! Sayfadan mı bulaştı ne?)Daha sonra ben *WoW*'a dönüş gazına girmişken Back to Karkand aktif oldu. Çok açıkça itiraf edeyim ki ek paketin açıldığından bir süre haberim olmadı. BF3'ten o kadar kopmuştum yani. Daha sonra bir arkadaşımın uyarısıyla haydi bir bakayım dedim. Bakış o bakış. Özellikle de piyade savaşlarını seven bir oyuncu olarak Sharqi Peninsula'da kilitlendim kaldım.



BEN OLSAM

Kesinlikle bir zırhlı araç muharebe haritası eklerdim. Böyle bir savaş haritasına uzun zamandır ihtiyaç var. Helikopterlerin de bulunduğunu bu harita düz bir alanda devasa bir tank savaşını konu alırdı. Hatta ortasına da bir kasaba koyardım. Bu kasabadaki bayrak kapmaca yarışı için kopacak kıyameti düşünemiyorum. Tabii ki öyle kuru kuru düz bir haritadan bahsetmiyorum. Ama bir zırhlı araç muharebesine özel olarak tasarlanmış tepeler, çukurlar gibi özelliklerle oyuncular için yeni taktikler geliştirmeleri gereken bir alan yaratırdım. Hepimiz az çok FPS taktiklerini biliyoruz ama tank savaşı taktiklerine kaçımız aşinayız acaba? İşte bunu öğrenmek için çok iyi bir fırsat olurdu.

NE VAR NE YOK?

4 tane yeniden yapılmış harita, 10 yeni silah, 3 yeni araç ve 15 yeni künye. Bir de yeni assingment'lar (görevler). Karkand'ın içeriği bu kadar. 4 harita Battlefield 2'nin en çok sevilen haritaları olan Gulf of Oman, Strike at Karkand,

Demek ki neymiş?
Yıkılan duvara sol tarafımızı aman! vermiyormuşuz! Argh!



Yeni haritalarda özellikle şehir savaşları daha ön planda

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ En iyi haritaların seçilmesi ✔ Yeni savaş araçları ve silahlar
- ✖ Az sayıda achievement



Sharqi Peninsula ve Wake Island. Bu haritalar Frostbite 2 motoruyla tekrar yapılmış. Bu yüzden haritada her şey yıkılabiliyor. Bu yeni yapılanma ve motora uyarlanma haritaların görselliğini de değiştirmiş. Bazı haritalarda hiç değişiklik yokken bazılarında minik düzeltmeler yapılmış. Dört haritadan özellikle Sharqi Peninsula ve Wake Island benim en çok sevdiklerim. Nedense birçok oyuncunun çok beğendiği diğer ikisine benim kanım ısınamadı. Ama Frostbite 2'nin etkisi tüm haritalarda bariz bir şekilde kendini gösteriyor. O yüzden bu haritaları tekrar oynamak ve eski taktikleri geride bırakıp yenilerini geliştirmek gerekiyor. Yani eski tas ve eski hamamın daha güzel görünen halinden ibaret değil durum. Tam tersine bu haritalarda savaşmak artık eskisine göre çok daha keyifli. Zaten paketin anahtar noktası da tam burası. Şimdi tek tek haritalara bakalım.

Strike at Karkand: Tasarım açısında hiç değiştirilmeyen Strike at Karkand piyadelere gereken güvenliği sağlasa da aynı zamanda araç kullanımı açısından da uygun bir harita. Burada özellikle yapılan grafik yenilemeleri göz dolduruyor. Harita oldukça güzelleştirilmiş.

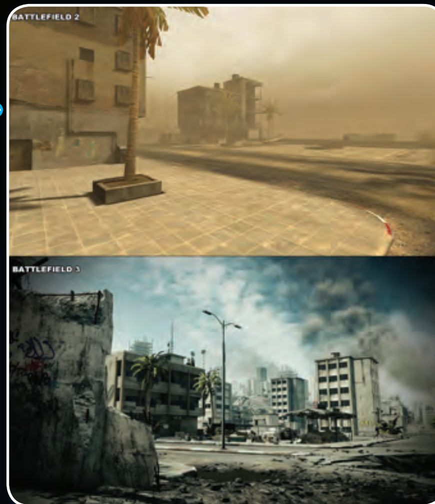
Sharqi Peninsula: Piyade savaşlarını sevenlere uygun, bir sürü binayla doldurulmuş ve sıkışık sokakları olan bir harita. Her ne kadar zırhlı araçlar kullanılabilse de bu kadar sıkışık bir savaş alanında piyadeyle desteklenmedikten sonra tek başına kısa sürede yok edilmeye mahkum kalıyorlar. Zaten oyunda benim gibi mühendis sınıfını oynamayı seven çoğu oyuncu iyice ustalaştığından artık böyle haritalarda zırhlı araçların işi oldukça zor. Haritanın piyadeden sonra ikinci hakimi ise helikopterler. Bir takımda iyi helikopter kullanan bir oyuncu varsa skoru bayağı etkileyebiliyor.

Gulf of Oman: Back to Karkand'ın orijinaline sadık kalınmayan tek haritası Oman. Battlefield 2 döneminde en sevilen ve zorlanılan haritalardan biri olan Oman, Battlefield 3'e oldukça büyük değişikliklerle gelmiş. Bu yüzden haritayı ilk başta tanımanız biraz zor olabilir ama biraz vakit geçirdiğinizde Battlefield 2 günlerinize döndüren etkisi ortaya çıkacak.

Oman haritası oldukça geniş, bu yüzden savaşın her anında bir araca ihtiyacınız olacak. Ne olacak ki, koşarım ben demeyin zira tüm araçlar ama özellikle de jetler bu haritada savaşın gidişatını belirleyen ana faktör. Uçak gemisindeki jetlerden birini alarak düşman birlikleri üzerine bomba yağdırmak güzel bir tercih olabilir ama düşmanın da bu işe çok hevesli olacağını aklınızdan çıkarmayın.

Wake Island: İnce ve uzun yapısıyla herkesin mutlaka hatırlayacağı bu harita taa BF 1942'den geliyor. Dar alanda gerçekleşen çarpışmalar ve araçların çeşitliliği haritayı tüm asker sınıfları için uygun hale getiriyor. İster uçak kullanın ister keskin nişancı tüfeğiyle soteye yatın. Her şekilde çok eğlenceli bir harita.

Grafiklerin yenilenmesi derken işte böyle bir farktan bahsediyoruz.



Oyunlarda sembolizm: Kubbe eşittir Ortadoğu.



VE DİĞERLERİ...

Dört harita paketin tabii ki baş aktörleri. Bunlar dışında yeni görevlerden bahsetmiştim, biraz daha açayım. Mevcut sistemde bir sınıfın görevlerini yaptıkça silahlar açılıyor ya, işte burada da aynı şey aynen devam ediyor. Yalnızca daha farklı grafiklerle gösterilmişler. Bir de her sınıf için görevler bulunuyor. Bunları yaptıkça silahlara daha da yaklaşıyorsunuz. Her sınıf için iki aşama konmuş ve her aşamanın sonunda bir silah açabiliyorsunuz. Böylelikle 10 silaha da ayrı ayrı kavuşabilirsiniz. Ben yeni silahlar arasında gözüme çok çekici gelen bir şeye rastlamadım ama belki sizin açınızdan durum farklı olabilir.

Yeni araçlardan F35, makineli tüfekli bir jip (DPV) ve yeni bir zırhlı personel taşıyıcıyı (BTR-90) cephaneliğinizde bulabilirsiniz. Üçü de oyuna büyük bir yenilik getirmiyor. Zaten mevcut oyunda benzer versiyonları var. Ama dördüncü olarak bir mini kepçe var ki bununla birisini ezerek öldürmeyi başarabilirseniz başarı puanı alıyorsunuz. Denemesi bedava. Yeni künyeler ise birer makyajdan öteye gitmiyor.

Back to Karkand dört dörtlük bir harita paketi. Artık bu paketlerin fahiş fiyatlarına normal bakmaya başladık ama bence alacaksak aralarından iyilerini seçmekte fayda var. Mesela *Call of Duty: Black Ops* gibi işi yüzüne gözüne bulaştıran bir örnek duruyor önümüze. Eğer onunla karşılaştırırsak Origin DLC işine doğru bir paketle girdi diyebilirim. Şu yazıyı hazırlarken bile sadece haritalarda bir şeyleri kontrol etmek için oyuna girdim ve yazıyı falan unutup kendimi kaptırıverdim. Zaten oyuncular ve klanlar çoktan haritalara uyum sağlamayı başarmışlar, çok kanlı savaşlar ve çekişmeli maçlar dönüyor. Demem o ki, Battlefield 3'le niyetiniz ciddiyse bir şekilde Back to Karkand'ın atmosferini de solumalısınız!

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Diğer oyunlara örnek olması gereken bir indirilebilir içerik paketi.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** EA DICE → **Dağıtım:** EA → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dijital İndirme:** Origin (15 Euro) → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.battlefield.com



The Elder Scrolls V SKYRIM

Daedric Artifact'leri



SKYRIM YOLCUSU KALMASIN...

Sakın içinizden "yahu oyun çıkalı bir aydan uzun zaman oldu, kim ne yapsın Skyrim yazısını" diye geçirmiş olmayasınız? Çünkü hâlâ daha deli gibi Skyrim oynamaya devam ediyoruz. Kimimiz oyun bitmesin diye yan görevlerde dolanıp duruyor, kimimiz üçüncü karakteriyle oynuyor, kimimiz oyunda ne var, ne yok görmek için girilmedik delik, adımlanmadık patika bırakmıyor. İtiraf edin, bu satırları okurken bile aklınız Skyrim'e gidiyor aslında. Böylesine efsane bir oyunun pabucu bir ayda dama atılabilir mi? Kesinlikle mümkün değil. Elbette bu geçen zamanın ardından kalkıp da karakter yaratımıyla ilgili bilgi vermek ya da ne bileyim ana görevlerden bahsetmek abes kaçabilirdi. Neyse ki bahsedilecek konu bulmakta hiç de zorlanmadım. Yine biraz daha detaycılara yönelik olduğunu düşündüğüm bir konu seçtim, az sonra hep birlikte bir kez daha Daedra'lara saygı duruşu yapacağız.

Şimdi izninizle sizin Skyrim vaktinizden belli bir süre çalarken, kendime de yine şöyle bolca Skyrim vakti ayırmak istiyorum. Gerçek dünyaya dönmeyi başarabileceğim gün gelinceye kadar, farewell. **-ESER GÜVEN**

Daedric görevleri Elder Scrolls oyunlarının güzel bir ortak yanı ve benim de en çok ilgimi çeken kısımlardan biri. Örneğin Daggerfall'da 16 tane Daedric görevi vardı, Morrowind'de 7 (ek paketler hariç), Oblivion'da 15, Skyrim'de ise yine 15.

Skyrim'de Daggerfall'dan tek eksik olan Nocturnal'ın görevi bulunmuyor, kendisiyle Thieves Guild görevlerinde karşılaşıyoruz. Bu görevlerden her biri de sonuç olarak size bir Artifact kazandırıyor, bunlar genellikle oyundaki diğer silah ve zırhlar ile karşılaştıklarında benzersiz güçleri olan parçalar. Kullanmayacağınızı bilseniz de oyunu tamamlama açısından peşlerine düşmek son derece zevkli. Hazırsanız 15 parçalık yolculuğumuza başlıyoruz.

Azura – Azura's Star veya The Black Star

Azura's Star içinde beyaz ruh toplayabileceğiniz, tekrar tekrar kullanılabilen bir Grand Soul Gem. The Black Star ise aynı işi gören, ama hem siyah, hem de beyaz ruh toplayabileceğiniz bir Soul Gem (yani Black Soul Gem'lerin tekrar kullanılabilir hali diyebiliriz, belki ileride yamayla bunun sadece siyah ruh alması sağlanabilir, aklınızda bulunsun). Bunlar oyundaki en güçlü artifact'lerden ikisi, çünkü bir daha soul gem'e ihtiyaç duymuyor ve Grand olduklarından içinde her türlü ruhu saklayabiliyorsunuz.

Quest: The Black Star

Bu görevi almak için Winterhold'un güneyindeki Shrine of Azura'ya giderek Aranea Ienith ile konuşmalısınız. Amacınız en parlak yıldızı en karanlık geceye dönüştürebilen bir elfi bulmak. Winterhold'daki The Frozen Heart Inn'e gidin ve Dagur ile konuşun, bu elfin Nelacar olduğunu öğreneceksiniz. Nelacar ile konuşarak hocası Malyn Varen hakkında bilgi alın. Malyn'in son görüldüğü yer olan Ilinalta's Deep'i Riverwood'un batısında bulacaksınız.

Ilinalta's Deep normal bir zindan, önünüze çıkan mageleri, iskeletleri



falan kese kese ilerleyin. Zindanın ilk kısmında bir Conjurer mage ile karşılaşacaksınız, onu da öldürerek Ilinalta's Deluge kısmına girin.

Bu kısmın sonunda merdivenlerden çıktığınızda Malyn Varen'in iskeletini ve ayaklarının dibinde de Broken Azura's Star'ı bulacaksınız. Bu noktada iki seçeneğe sahipsiniz, bu kırık artifact'i Aranea'ya veya Nelacar'a verebilirsiniz. Bu ikisinden biriyle konuştuğunuzda görevin son kısmı başlayacak: yıldıza girmeli ve Malyn'i öldürmelisiniz. İçeri girdiğinizde Malyn ile kısa bir konuşmanın ardından üç Dremora ile kapışacaksınız. Onlara saldırmadan önce Malyn'in gitmesini bekleyin. Üçünü de bir şekilde öldürdükten sonra Malyn ile karşılaşacaksınız, ama bu bir önceki savaşa göre çocuk oyuncağı. Öldürdükten sonra seçtiğiniz kişiye bağlı olarak Azura's Star veya The Black Star sizin olacak.

Boethiah – Ebony Mail

Ebony Mail bir heavy armor olmasına rağmen sahibine Muffle (ayak seslerini ortadan kaldıran bir Illusion büyüsü) etkisi sağlıyor, gizlendiğiniz zaman sağladığı örtü efekti sayesinde bir gölge gibi görünüyorsunuz (bu da fark edilmenizi yaklaşık olarak %20 zorlaştırıyor). Ebony Mail oyundaki stealth özelliklerine sahip tek heavy armor değil, ama diğerleri rasgele yaratıldığından bulmanız çok zor olabilir.

Quest: Boethiah's Calling

Bu göreve başlayabilmek için en az 30. level olmalısınız. Görevi başlatmak için Windhelm'in doğusundaki Sacellum of Boethiah'a gitmelisiniz. Yerini bulamadıysanız haritada işaretlenmesi için Markarth'taki Abandoned House'ta da bulunan Boethiah's Proving isimli kitabı okuyabilirsiniz.

Türbeye geldiğinizde tarikatçılardan biri size Boethiah'ı nasıl çağıracağınızı söyleyecek – takipçilerinizden birini türbeye getirmeli, sunağa dokunmasını söylemeli ve onu öldürmelisiniz. Bu görev için biraz soğuk kalpli olmanız gerek, takipçiyi buraya getirdiğinizde sohbet başlatın, "bir şey yapmanı istiyorum" deyin ve sunağı gösterin. Gerisi azıcık kanlı. Eğer Ebony Blade'e sahipseniz bu kanlı işten fayda bile sağlayabilirsiniz.

Boethiah cesedi ele geçirecek, sıradaki göreviniz Boethiah'ın müritlerini öldürmek. Bunlar kendi aralarında da savaştıkları için işiniz çok da zor olmayacak. Bundan sonra Boethiah eski şampiyonunu ve çetesini öldürmenizi isteyecek. Knifepoint Ridge'e gidin. Karşınıza çıkan herşeyi katledin, eski şampiyonu da öldürünce üzerinden Ebony Mail'i alın ve üzerinize geçirin. Boethiah ile konuşarak görevi tamamlayın.



İPUCU – 1
Stamina çubuğu tamamen boşalana kadar koşarsanız, çubuğun tekrar dolması için aradan az da olsa bir süre geçmesi gerekiyor. Halbuki çubuk tamamen boşalmadan koşmayı keserseniz, çubuk ara vermeden dolmaya başlayacaktır.

Clavicus Vile – Masque of Clavicus Vile

Pazarlık sevenler için muhteşem bir maske; fiyatlarda %20 indirim, konuşma yeteneğine +10 bonus, %5 hızlı Magicka yenilenmesi. Zırh olarak da hiç fena değil.

Quest: A Daedra's Best Friend

Bu göreve başlayabilmek için en az 10. level olmalısınız. Falkreath'e geldiğinizde nöbetçilerden biri size bir köpek görüp görmediğinizi soracak. Sizi yönlendirdiği kişi olan Lod'a gidin ve köpeği bulmayı kabul edin. Falkreath'in dışına çıktığınızda köpek Barbas yanınıza gelip konuşmaya başlayacak. Barbas'ı takip ederek Haemar's Shame'e ulaşın. Burası vampir kaynıyor, eğer vampire dönüşmek gibi bir planınız yoksa yanınızda Cure Disease iksirleri taşımanız tavsiye olunur. Barbas her ne kadar düşmanlara çok fazla zarar veremese de öldürülmesi mümkün değil, dolayısıyla temizlik işinin büyük kısmını ona bile bırakabilirsiniz.

Clavicus Vile'ın türbesine vardığınızda Clavicus ile konuşun, Clavicus Rueful Axe'ı bulmanız karşılığında Barbas ile bir araya gelmeyi kabul edecek. Rimerock Burrow'a giderek büyücüyle savaşın ve öldürdükten sonra masanın üzerindeki baltayı alarak Clavicus'un türbesine dönün. Clavicus size bir teklif yapacak. Maske yerine baltaya sahip olmak istiyorsanız Barbas'ı bu baltayı kullanarak öldürmelisiniz. Ama biz zaten baltayı istemiyoruz, Barbas'ı öldürmek de tam bir barbarlık örneği olurdu. O yüzden baltayı vererek Clavicus Vile's Masque'a sahip olun.





Hermaeus Mora – Oghma Infinium

Bu tek kullanımlık bir kitap ve sizin seçtiğiniz kategorideki tüm yeteneklerinize +5 veriyor. Might kategorisinde Archery, Block, Heavy Armor, One-Handed, Smithing, Two-Handed; Magic kategorisinde Alteration, Enchanting, Conjuration, Destruction, Illusion, Restoration; Shadow kategorisinde ise Alchemy, Light Armor, Lockpicking, Pickpocket, Sneak ve Speech bulunuyor. Elbette bu kitapla 100 seviyesine ulaşmış yetenekleri daha da geliştiremiyorsunuz, ama bu kitabın ardından muhtemelen en az 1 level kazanmış olacaksınız.

Quest: Discerning the Transmundane

Bu görevin son kısmı için en az 15. level olmanız gerekiyor. College of Winterhold'un kuzeyindeki bir buz mağarasında Septimus Signus ile karşılaşacaksınız. Size bir Lexicon verecek ve Alftand yoluyla girebileceğiniz Blackreach şehrine gönderecek.

Alftand zindanında daha çok örümcek ve çeşitli kürelerle karşılaşacaksınız. Klasik biçimde karşılaşacağınız düşmanları öldürerek Mzark'a girmenizi sağlayacak kapıya ulaşın. İçeride dev bir küre göreceksiniz ve ufak bir bulmaca çözmeniz gerekecek. Yukarı tırmanarak kontrol paneline ulaşın. Lexicon'u kontrollerin sağındaki pedestale yerleştirin, böylece kontroller aktif hale gelecek. Şimdi Lexicon açılana kadar sağdan ikinci düğmeye basın, üçüncü bir düğme yanacak. Dördüncü düğme yanana kadar üçüncü düğmeye basın. Sonra da dördüncü düğmeye basarak Elder Scroll'u ve Lexicon'u alın.

Septimus şimdi de sizden beş ırktan (Orc, Falmer, Dark Elf, Wood Elf, High Elf) kan almanızı söyleyecek. Yapmanız gereken beş ırktan da ceset bulmak (veya yaratmak) ve üzerlerine tıklamak. Liar's Retreat'te High Elf haricindeki tüm ırkları bulabilirsiniz. High Elf için ise Pinewatch'un altındaki Pinewatch Bandit's Sanctuary'i deneyebilirsiniz.

Kanları Septimus'a götürdüğünüzde kanları kullanarak dwemer kapısını açacak ve içeri girerek sonsuzluğa postalanacak. Dwemer tünelini geçin ve pedestalin üzerinde bekleyen Oghma Infinium'u cebinize indirin.

İPUCU – 2

Bulduğunuz bir malzemeyi yiyerek sahip olduğu birinci etkiyi öğrenebilirsiniz. Diğer etkileri öğrenebilmenin tek yolu iksir yapmaya başlamaktır.

Hircine – Ring of Hircine veya Savior's Hide

Ring of Hircine günlük bir ekstra kurtadam dönüşümü hakkı veriyor, ama elbette likantropiye sahip değilseniz dönüşüm yapamıyorsunuz. Savior's Hide'ın ise tek avantajı oyunun başlarında sahip olabilmeniz, yoksa diğer kaliteli Light Armor parçalarının yanında zırhı zayıf kalıyor. Yine de %15 magicka direnci ve %50 zehir direnci işinize yarayabilir.

Quest: Ill Met By Moonlight

Göreve başlamak için Falkreath mezarlığına gidin ve Mathies'e cenazeyle ilgili soru sorun. Sizi yönlendirdiği Sinding (Falkreath Barracks'ta) ile konuştuğunuzda onun aslen bir kurtadam olduğunu öğreneceksiniz. Ondan Cursed Ring of Hircine'i alın, bu yüzük sizi rasgele zamanlarda kurtadama dönüştüreceğinden görevi tamamlamak için acele etseniz iyi olur.

Falkreath'in hemen dışında bulacağınız Great White Elk'i öldürdüğünüzde Hircine hayvanın ruhu aracılığıyla sizinle konuşacak ve Sinding'i öldürme görevi verecek. Bloated Man's Grotto'ya gidin. Bu-





rada avcılarla sarılmış halde Sinding'i bulacaksınız. Eğer Sinding ile birlik olur ve avcıları öldürürseniz Grotto'dan çıktığınızda Hircine tekrar ortaya çıkacak ve yüzüğü Ring of Hircine'e dönüştürecektir. Eğer Sinding'i öldürür ve kürkünü alırsanız Hircine size ödül olarak Savior's Hide'ı verecektir.

Malacath – Volendrung

Bu güzel çekiç sahip olduğu "absorb 50 stamina" özelliği sayesinde özellikle de iki elli silah kullanan savaşçıların deli gibi power attack kullanabilmelerini sağlıyor.

Quest: The Cursed Tribe

Bu göreve başlamak için en az 9. level olmalısınız. Riften'in güneybatısında kalan Largashbur'a doğru gidin. Buraya yaklaştığınızda bir devle savaşan üç ork göreceksiniz. Dev öldükten sonra konuşacağınız Atub sizden yardım isteyecek, onun için bir Daedra Heart ve Troll Fat bulmalısınız. Troll Fat için troll cesedi lazım, bazen simyacıların satış listesinde de denk gelebiliyorsunuz. Daedra Heart ise çok nadir bulunan bir malzeme, ama bu takılacağımız anlamına gelmiyor. Bu iki malzemeyi de Whiterun'daki Jorrvaskr'da bulabilirsiniz. Troll Fat, Kodlak Whitemane'in odasına girince kapının hemen karşısındaki kitaplıkta bulunuyor. Daedra Heart'ı ise kitaplığın sol tarafında, masada bulabilirsiniz. Ayrıca yine Windhelm'deki White Phial da her iki malzemeyi de satın alabilirsiniz.

Atub'a malzemeleri verip ayini izledikten sonra Yamarz'ı takip ederek Fallowstone'a ulaşın. Mağaradan çıkıp Malacath'ın türbesine yaklaştığınızda Yamarz sizden devi öldürmesinde yardımcı olmanızı istiyor. İster yardım etmeyi, ister yalnız bırakmayı seçin, sonuç olarak dev ile dövüşecek kişi siz olacaksınız. Devi öldürdükten sonra üzerinden çekici almayı unutmayın. Eğer Yamarz'a kanıp önce dev ile dövüşürseniz size ihanet edecek ve onu da öldürmeniz gerekecek.

İşiniz bittiğinde Malacath sizinle konuşacak ve sizi Largashbur'a yönlendirecek. Buraya vardığınızda Atub ile konuşun ve devin çekicini türbeye yerleştirin. Artık efsanevi savaş çekici Volendrung emrinizde.

İPUCU – 3

Favori listesine eklediğiniz büyü ve silahlara rakam atamayı biliyorsunuzdur (Q tuşuna bastıktan sonra listedeki herhangi bir öğenin üzerine gelip rakam tuşuna basarak). Ancak bunu yaptığınızda o silah veya büyü sol elinize atanmış olacak. Sağ elinize atamak istiyorsanız önce Shift tuşuna basılı tutmalı, sonra rakam tuşuna basmalısınız.

Mehrunes Dagon – Mehrunes' Razor

Bu bıçağın çok güzel bir özelliği var, o da küçük bir ihtimal de olsa düşmanınızı anında öldürebilmesi. Tabi bu özelliğe güvenerek Razor'ı ana silahınız olarak kullanmak çok akıllıca olmayabilir, ama eğer bir düşmanda uzun süre takıldıysanız ve öldürmeyi bir türlü beceremiyorsanız şansınızı bir de bu bıçakla deneyebilirsiniz. Kim bilir, belki de şans yanınızda olur.

Quest: Pieces of the Past

Bu görevi başlamak için en az 20. level olmalısınız. Oyundaki diğer Daedric artifactleri toplamaya başladığınızda eninde sonunda bir kurye yanınıza yaklaşacak ve sizi Dawnstar'daki Silus' Museum'a davet edecek. Eğer kuryeyle uğraşmak istemiyorsanız Dawnstar etrafında dolanabilir ve birilerinin müzeden bahsetmesini bekleyebilirsiniz.

Daveti aldıktan sonra Dawnstar'daki evinde Silus ile konuşun. Sizden Mehrunes' Razor'un üç parçasını getirmenizi isteyecek. İlk parça için Morthal'a gidin, kabza Jorgen'in evindeki kilitli sandıkta bulunuyor. Kilidi açmak, anahtarı araklamak, Jorgen'i öldürüp anahtarı almak gibi daha suça yönelik çözümlerin yanı sıra ikna veya rüşvet kabiliyetlerinizi de konuşturabilirsiniz. İkinci parça için Markarth'ın güneybatısındaki Dead Crone Rock'a gitmelisiniz. Drascua'yı ve onu koruyan forsworn'ları öldürdükten sonra topuzu alabilirsiniz. Son parçayı almak için Falkreath'ın batısında kalan Cracked Tusk Keep'e gidin. Burada ister Ghunzul'u öldürüp anahtarı alabilir, ister çatıdaki kapağı kullanarak Ghunzul'un odasına girebilir ve dolaptan anahtarı alabilirsiniz. Anahtarı aldıktan sonra merdivenlerden aşağı inin ve duvardaki düğmeye basarak ilerleyin. Son parçayı pedestalin üzerinde göreceksiniz, dikkat edin de ok tuzağı pek zarar vermesin.

Mehrunes Dagon'un türbesine Silus ile birlikte gittiğinizde Dagon bıçağı tamir edebilmek için sizden Silus'u öldürmenizi isteyecek. Eğer Silus'u öldürmezseniz elinize geçen tek şey biraz para olacaktır, bıçağı unutabilirsiniz.

İPUCU – 4

Maden kazma işlemi normalde pek de hızlı değil. Dilerseniz aksiyon tuşunu kullanmak yerine elinize kazmayı alıp madene 'girişebilirsiniz'. Hatta her iki elinize de kazma alırsanız sağlı sollu vurarak hızlı biçimde maden kazabilirsiniz.





Mephala – Ebony Blade

Ebony Blade oldukça güzel bir kılıç, başlangıçta "drain 10 health" özelliği ile geliyor ve sınırsız şarja sahip. Ama bu silahı normal yollarla geliştirmeniz mümkün değil, geliştirmek için dostlarınızı (takipçiler, görev verenler, hatta nişanlınız) öldürmelisiniz. Öldürdüğünüz her iki dost için silah level atlıyor ve drain health özelliği de +2 kazanıyor. 10 kere level atladığınızda son levele ulaşmış oluyorsunuz (bunun için 20 kişi öldürmeniz gerek) ve silahınız da "drain 30 health" özelliğine sahip oluyor. Eğer "Destroy the Dark Brotherhood!" görevini alırsanız öldüreceğiniz altı kişi sayesinde yandaşlarınızı öldürmeden üç level atlayabiliyorsunuz. Dead Thrall büyüsü ile dirilteceğiniz yandaşı tekrar tekrar öldürmeniz de mümkün.

Quest: The Whispering Door

Whiterun'daki Bannered Mare'deki Hulda ile rivayetler hakkında konuşun ve Jarl'ın çocuklarından bahsetmesini bekleyin. Dragonsreach'teki Jarl'a gidin ve çocukları hakkında soru sorun. En küçük oğlu Nelkir'i sorguya çekince Dragonsreach'teki kapılardan birinin ardından gelen gizemli sesten bahsedecek. Bu kapıya vardığınızda ses sizinle konuşacak ve Mephala olduğunu söyleyecek. Nelkir ile tekrar konuşarak kapının anahtarının nerede olduğunu öğrenin. Anahtarı ya büyücü Farengar Secret-Fire'dan, ya da Jarl Balgruuf'tan almanız gerekiyor. Yankesicilik yeteneğiniz düşük olsa bile ikisinden birini uyurken yakaladığınız taktirde çok büyük bir ihtimalle anahtarı araklayabileceksiniz. Denemeden önce oyunu kaydedin ki başarısız olursanız tekrar deneyebilin. Anahtarı alıp kapıyı açtığınızda Mephala size Ebony Blade'i sunacak, geliştirip geliştirmemek size kalmış.



Meridia – Dawnbreaker

Özellikle de undead'lere karşı çok etkili bir silah, çünkü öldürdüğünüz undead'lerin patlamasına ve etrafındaki diğer undead'lere zarar vermesini sağlayabiliyor. Yakındaki zayıf undead'ler ölürken, diğerleri de alev alarak yanmaya devam ediyorlar. Üstelik şarjı da oldukça uzun süre idare ediyor.

Quest: The Break of Dawn

Bu görev için en az 12. level olmalısınız. Solitude'un güneybatısında Statue of Meridia'yı bulacaksınız. Heykele vardığınızda Meridia sizden tapınağını temizlemenizi isteyecek ve bunun için de ilk olarak ışığını bulmanız lazım. Sizi yönlendireceği rasgele zindana girin ve ışığı bulun (12. leveli geçtikten sonra rasgele bir sandıktan da ışığı bulabiliyor ve göreve başlayabiliyorsunuz).

Işığı heykele yerleştirince türbe açılacak. Burada yapmanız gereken kristal pedestalleri aktifleştirerek ışığın türbe boyunca yansımasını sağlamak. İlerledikçe yeni kapılar açılacak ve yeni kristalleri kullanabileceksiniz. Dışarı çıktığınızda ilerleyin ve buradaki ışığı aktifleştirerek ikinci kapıdan girin. Yine burada da aynı işleri yapacak, arada da Corrupted Shades öldüreceksiniz. Son odada ise sizi bunlara ek olarak Malkoran isminde bir de büyücü bekliyor olacak. Malkoran'ı öldürdükten sonra Meridia sizi tebrik edecek ve Dawnbreaker sizin olacak.

İPUCU – 5
Hangi kitabın yetenek seviyesi atlatacağını bilmediğiniz için hepsini okumaktan sıkılmış olabilirsiniz. Kitapları tek tek okumak yerine imlecinizi ekrandaki kitapların üzerinde dolaştırın. Değeri 50 altının üzerindeyse çok büyük ihtimalle yeteneğinizi artıracaktır.



Molag Bal – Mace of Molag Bal

Özellikle tek elli silah kullananlardansanız bu gürzü çok seveceksiniz. Bu silahın en güzel özelliği Soul Trap ile uğraşmanıza gerek kalmadan öldürdüğünüz yaratıkların ruhlarını toplayabilmesi. Kötü yanı ise şarjının çok az olması, yani yanınızda bolca da Soul Gem taşımanız gerekiyor. Tabi Azura's Star'a sahip değilseniz. Bu iki artifact'e bir arada sahip olursanız hiçbir derdiniz kalmayacaktır.

Quest: The House of Horrors

Markarth'ın kuzey tarafında dolaşırken Vigilant Tyranus isimdeki biri tarafından soruya maruz kalacaksınız. Eğer başka birisiyle konuşuyorsa yanında bekleyin, sıra size de gelecektir. Yardım etmeyi kabul ettiğinizde birlikte eve girecek ve tuhaf şeylere şahit olacaksınız. Kapıyı açmaya çalıştığınızda kapının kilitli olduğunu göreceksiniz, Molag Bal sizinle konuşacak ve Tyranus'u öldürmeniz gerekecek.

Molag Bal'ın söylediği gibi ödülünüzü almak üzere evin aşağısına indiğinizde sunağı bulacak ve kafese tıkılacaksınız. Öğrendiğimiz kadarıyla Boethiah'ın bir rahibi bu sunağı kirletmiş, görevimiz bu rahibi bulmak ve sunağa getirerek tuzağa düşürmek.

Rahip Forsworn kamplarından birinde esir tutuluyor, bu kamp rasgele seçildiğinden haritadaki yeri takip etmeniz yeterli olacak. Kampa vardığınızda ilk olarak tüm forsworn'ları öldürün, sonra da rahiple konuşun. Burada ne söylerseniz söyleyin Molag Bal'ın türbesine döneceğinden çok da kafa patlamanıza gerek yok.

Siz de Markarth'a dönün ve türbeye inin. Molag Bal Logrolf'u kafese kilitleyecek, siz de savunmasız haldeki rahibi paslı gürz ile döveceksiniz. Rahibi öldürdüğünüzde Molag Bal onu diriltecek ve tekrar dövmeye başlayacaksınız. İkinci kez öldürdüğünüzde görev tamamlanacak ve Mace of Molag Bal sizin olacak.



> **İPUCU – 6**
> *Destruction büyülerinden Fire sınıfı en yüksek zararı verirken Ice ve Lightning eşit zarar veriyorlar. Ice'ın avantajı stamina'yı emip düşmanı yavaşlatması, Lightning'in avantajı ise magicka'yı emmesi.*

Namira – Ring of Namira

Oyundaki en zayıf artifact'lerden biri. Cesetlerden beslenebilme yeteneği başta ilginç bir mekanik gibi gelse de bu işlem sonucu elde ettiğiniz bonus hem uzun sürmüyor, hem de yüksek levellerde etkisini yitirmiş oluyor. Kesinlikle daha iyi yüzükler bulabilirsiniz.

Quest: The Taste of Death

Markarth'taki Understone Keep'e girin ve Hall of the Dead'e doğru ilerleyin. Brother Verulus ile konuştuğunuzda size Hall of the Dead'in kapalı olduğunu, birilerinin içerideki cesetleri yediğini söyleyecek. E tabi bu olayı araştırmak da bize düşüyor.

İçeri girdiğinizde bir kadın sesi duyacaksınız ve Eola ile karşılaşacaksınız. Konuşması bittiğinde onunla Reachcliff Cave'de buluşmanızı söyleyecek ve The Taste of Death görevi başlayacak. Buluşma yerine gittiğinizde bu sefer de sizden içerideki draugr'ları öldürmenizi isteyecek. Onun da yardım etmesini isteyin ki işiniz kolaylaşsın. Yaratıkları öldürerek zindanı temizlediğinizde Eola ziyafete başlayacak ve Brother Verulus'u da oraya gelmeye ikna etmenizi söyleyecek.

Verulus'un yanına dönün ve sizi takip etmesi için ikna edin. Birlikte mağaraya dönün, Eola Verulus'u hipnotize edecek ve sizden onu öldürmenizi isteyecek. Verulus öldükten sonra bir de cesedinden yemeniz gerekecek ki Namira sizi Ring of Namira ile ödüllendirsin.

Peryite – Spellbreaker

Eğer kalkan kullanıyorsanız bu özel kalkanı kesinlikle göz önünde bulundurun. Kalkanın 50 puanlık büyü koruması sağlayan efekti blok yaptığınız her saniye yenileniyor. Özellikle de ejderhalara karşı savaşırken bu kalkan sayesinde tüm nefes saldırılarını bloklayabilirsiniz. Elbette sadece ejderhalara karşı değil, büyücülere karşı da çok etkili. Blok sırasında hareket hızını arttıran perki de aldığınız taktirde büyücülerle aranızdaki mesafeyi hızla kapatıp kafalarına darbeyi indirebilirsiniz.

Quest: The Only Cure

Markarth'ın kuzeydoğusunda kalan Shrine to Peryite'e gittiğinizde





İPUCU – 7

Uyumak için yatağı tercih ederseniz dinlenmiş olur ve XP bonusu kazanırsınız. Eğer yatak kendi yatağınızsa (evinizdeki veya handaki) o zaman "iyi dinlenmiş" olur ve daha da fazla XP bonusu kazanırsınız.

Kesh ismindeki bir Khajiit sizden Peryite ile doğrudan konuşmayı sağlayacak bir tütsü yapmak için çeşitli malzemeler isteyecek. Bulmanız gerekenler: Vampire Dust, Deathbell Flower, Silver Ingot, Flawless Ruby. Size zorluk çıkarabilecek tek malzeme Flawless Ruby, bunlardan bir tanesini Sky Haven Temple'ın güneybatısındaki nehirdeki kayıkta bulmanız mümkün. Malzemeleri topladıktan sonra tütsüyü kullanarak Peryite ile konuşun. Sizden Orchendor ismindeki elfi öldürmenizi isteyecek.

Orchendor Bthardamz harabelerinde bulunuyor. Bu harabelerdeki düşmanlar işinizi hiç de kolaylaştırmayacak, çünkü bir çok Afflicted ve Dwemer Automaton ile karşılaşacaksınız. Sonlara doğru karşınıza çıkacak olan Centurion'u da öldürdükten sonra Orchendor ile yüzleşeceksiniz. Kendisini düzenli olarak iyileştirmeye çalıştığı için saldırılarınıza ara vermemelisiniz. Orchendor'u öldürdüğünüzde Peryite'in yanına dönün ve müthiş ödülünüzü kapın.

Sanguine – Sanguine Rose

Bu asa sayesinde 60 saniye boyunca yanınızda savaşması için bir Dremora çağırabiliyorsunuz. Ortaya çıkan Dremora çoğunlukla Kynmarcher, Valkynaz veya Markynaz olsa da arada bir daedric prensi Sanguine de gelebiliyor. Düşük levellerde oldukça kullanışlı olsa da, 30 ve üstü levellerde size oranla güçsüz kalacağı için pek fazla ihtiyaç duymayacaksınız.

Quest: A Night to Remember

Bu göreve başlamak için en az 14. level olmalısınız. Yolculuğunuz sırasında ziyaret edeceğiniz tavernalardan birinde Sam Guevenne isminde biriyle karşılaşacaksınız ve sizi içki içme yarışmasına davet edecek. Üç içkinin ardından ekran kararacak ve kendinizi Temple of Dibella'da bulacaksınız.
Buradaki rahibeyle konuşup onu ikna ettikten (veya ortalığı temizledikten) sonra gideceğiniz yerin Rorikstead olduğunu öğreneceksiniz. Rorikstead'e vardığınızda Ennis ile konuşun ve yine ikna yeteneklerinizi kullanarak bir sonraki hedefinizi öğrenin. Whiterun'a gidin ve Ysolda ile konuşun, meğer ona da yüzük borçluymuşuz. Eğer ikna edemiyorsanız 2000 altınınıza elveda diyebilir veya yüzüğün peşine düşebilirsiniz.

Her halükarda bir sonraki hedefiniz Morvunskar olacak. Haritadaki görev işaretinin bulunduğu yere geldiğinizde bir portal bulacaksınız. Bu portaldan geçtiğinizde Sam ile buluşacak ve asıl kimliğinin Daedric Prensi Sanguine olduğunu öğreneceksiniz. Ödül olarak asayı aldıktan sonra sizi Sam ile ilk karşılaştığınız tavernaya ışınlayacak.

Sheogorath – Wabbajack

Elder Scrolls serisini iyi takip edenlerdenseniz Sheogorath ismini görünce bu asadan neler beklemeniz gerektiğini de aşağı yukarı tahmin edebilmiş olmalısınız. Bu deli prensin artifact'i de en az kendisi kadar deli. Düşmanlarınızı farklı yaratıklara dönüştürmekten onları bir anda iyileştirmeye, hedefi anında öldürmekten ender de olsa hedefin cinsiyetini değiştirmeye, sizi ışınlamaya kadar çok çeşitli etkileri var ve bunlar tamamen rasgele olarak gerçekleşiyor. Yani bu silahı güvenilir bir silah olarak kullanmak yerine eğlence amaçlı kullanmanız çok daha akıllıca olur. Ama yine de özellikle düşük levellerde bu silahı kullanarak birkaç vuruşta ejderha öldürmeniz bile mümkün.

Quest: The Mind of Madness

Solitude'da etrafta dolanan, Dervenin isminde birini göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda ustasının onu bırakıp tatile gittiğini, onu geri gelmesi için ikna etmenizi isteyecek. Deli saçması diyerek geçmeyin, Blue Palace'a gidiverin. Hizmetçilerin bulunduğu yerdeki Una ile konuşarak Pelagius Wing'in anahtarını alın.



İPUCU – 8

Eğer karşınızdaki düşman sadece büyü kullanan cinstense ve yanına yaklaşmayı (veya sağ kalmayı) bir türlü beceremiyorsanız aranıza bir siper alın (bu siper bir kulübe de olabilir, ağaç da; düşmanın sizi vuramaması yeterli olacaktır). Düşman size saldırmaya çalışırken siper arkasında yeterince uzun kalırsanız magicka'sı bitecek ve bir anda kolay bir av haline dönüşecektir.

> **İPUCU – 9**
> *Level atladığınızda seçiminizi stamina'dan yana kullanırsanız taşıyabileceğiniz maksimum ağırlığı da 5 birim arttırmış olursunuz. Heavy Armor kullananların dikkatine.*

Anahtarı kullanın, merdivenlerden çıkın, ilerleyin ve... O da nesi, ışınlandık.

İlerde sohbet eden iki kişi göreceksiniz. Bunlardan biri Pelagius the Mad ismiyle de bilinen Emperor Pelagius III, diğer ise Sheogorath'ın ta kendisi. Size Pelagius'un zihninde olduğunuzu açıklayacak, ona neden burada olduğunuzu söylediğinizde ise Wabbajack'i kullanarak Pelagius'un zihninden kaçmayı başarırsanız sizinle gelmeyi kabul edeceğini söyleyecek.

Şimdi burada halletmeniz gereken üç bölge var, önce sol taraftaki portalla başlayalım. Bu portal ile Pelagius'un paranoyasını tedavi edeceğiz. Burada bir arena göreceksiniz, arenada iki Storm Atronach ve 3 adam bulunuyor. Wabbajack'i kullanarak Atronach'ınızı Fire, Storm veya Frost olarak değiştirebiliyorsunuz ama bunu yapmanıza hiç gerek yok. Wabbajack'i Atronach'lar üzerinde kullanmayın, arenanın diğer tarafındaki iki adamı vurun. Adamlar kurda dönüşecek ve üçüncüyü öldürecekler.

Şimdi de ikinci portaldan geçerek Pelagius'un kabuslarını tedavi edelim. Wabbajack'i uyuyan Pelagius üstünde kullanın, böylece ortaya bir yaratık çıkacak. Wabbajack'i yaratık üzerinde kullanarak başka bir yaratığa dönüşmesini sağlayın. Bunu iki üç kere daha tekrarladıktan sonra Pelagius uyanacak ve yatağından kalkacak.

Son portal ise öfke tedavisi için. Wabbajack'i Confidence ismindeki ufak adam üzerinde kullanarak büyümesini sağlayın, sonra da ona saldıranları yine Wabbajack kullanarak küçültün. Böylece bu sorunu da çözmüş olacaksınız. Sheogorath ile konuştuğunuzda size hem asayı verecek, hem de sizi Pelagius Wing'e ışınlayacak.

Vaermina – Skull of Corruption

Son asamız yine son derece ilginç bir asa. Normalde bonusu 20 zarar, yani öyle ahım şahım bir şey değil. Ama bu asayı başkalarının rüyalarıyla şarj edebiliyor ve bonusu 50 zarara çıkarabiliyorsunuz. Bunun için de tek yapmanız gereken asayı uyuyan birileri üzerinde kullanmak. Bunu yaptığınızda o kişi düşman falan da olmuyor, yani istediğiniz kişi üzerinde kullanabilirsiniz.

Quest: Waking Nightmare

Dawnstar'daki Windpeak Inn'i ziyaret edin ve Erandur ile konuşun. Dawnstar halkının kabuslardan muzdarip olduğunu öğreneceksiniz, bunun arkasındaki isim ise Vaermina imiş. Kabusları sonlandırmak üzere Nightcaller Temple'a gitmeyi kabul edin.

Tapınağa girdiğinizde yaratıkları öldürerek ilerleyin ve kütüphaneye ulaşın. Kitabı bulduktan sonra Erandur'u takip ederek laboratuara giderek iksiri bulun. Buradaki Daedra Heart'ları da almayı unutmayın, çok sık karşılaşacağınız bir malzeme değil çünkü. Erandur'la konuştuğunuzda iksiri içmenizi isteyecek ve bunu yaptığınızda Casimir ismindeki bir rahibin anılarına yolculuk yapacaksınız.

Başka şeylerle ilgilenmeden haritayı takip edin ve hedefinize ulaştığınızda zinciri çekin. Rüya sona erdiğinde pedestaldeki Soul Gem'i alın ve bariyeri kaldırarak Erandur'un geçmesini sağlayın. Erandur'un uyandırdığı düşmanları öldürerek ilerleyin ve Skull of Corruption'a ulaşın. Bu noktada iki Vaermina Devotee ile savaşmanız gerekecek, ardından Erandur Skull'ın etrafındaki bariyeri kırmak için ayine başlayacak.



Vaermina sizinle konuşacak ve Erandur'un size ihanet edeceğini söyleyerek onu öldürmenizi isteyecek. Erandur'u ayini tamamlamadan öldürürseniz Skull of Corruption sizin oluyor. Eğer Erandur'a ihanet etmezseniz Skull'ı yok ediyor ve isterseniz size karşılık beklemeden yol arkadaşı oluyor.



ORGANİZE SANAYİ



YENİ YIL NE ZAMAN GELDİ?

2012 geldi ama kendimi hiç yeni yıla girmiş gibi hissetmiyorum. Donanım sayfaları için 2011 dosyası yapmasam yeni yılı fark etmeyeceğim bile. Teknoloji kendini yenilemese zaman kavramım bile kalmayacak. Bu ay IPS monitörleri inceleyince biraz kendime gelir gibi oldum ama ilginç bir şekilde elime hiç oyuncu dizüstü bilgisayarı geçmedi. Bu ay sizlere orta ayar ürünler yazabilmek için firmaları zorladım ama sadece Gigabyte bu konuda bana destek oldu. Çok güzel bir anakart gönderdiler. Diğer firmalar için de şansımı zorlamaya devam edeceğim. Test sistemimize de bu ay son kez bakın. Artık oldukça yaşlanan siste mimizi emekli etme vakti çoktan gelmişti. Yeni yılla beraber onu da uğurlayacak ve şubat ayında çok daha üstün bir sistemle karşınızda olacağız. Mert, bari kapıya ışıklı bir şeyler asalım da havamız değişsin. Ha bir de, çıkmadan önce seneye görüşürüz esprisi yapacaksan beni yorma, o saçları kasadaki fanlara kaptırt bari de en azından yüzünü bir görebileyim. Hımm senin sakalları beyaza boyasak aslında senden de bir noel baba olabilir. Hımmmm, denesek mi?

-BURAK AKMENEK



MARDUK GELDİ ÇATTI

İnansanız da inanmasanız da, aklınızın bir köşesinde mutlaka Marduk vardır. Burak Usta'yı bilmem ama "2012" dendiğinde benim aklıma Marduk geliyor şu günlerde (ZuritaMarduk nick'ini boşuna mı aldık zamanında). Bir şey olacağından değil de, seviyorum işte böyle gizemli şeyleri. Gizemini geçtim, her yıl aynı anlamsızlık içinde devam eden "hoş geldin yeni yııl!" ya da Burak Usta'nın da dediği gibi "yeni yılda görüşürüz canım, hehe" geyiklerinden sıkıldığım için bir farklılık yaratıyor en azından (yapmam bu espriyi ustam merak etme). Bunun yanı sıra Sanayi'nin de yeni yılla birlikte silkinip, ufak ufak değişime gittiğini görmek heyecanlandırıyor beni. Aramıza katılacak olan yeni test sistemimiz, güncellenen Pazar Yeri tablolarımız ve dertli Oyungezerlerden gelen yeni mektuplar. . . Benden Noel Baba olur mu bilmem de, ruhumda Güzin Abla'lık hissediyorum artık Burak Usta. Onun için sakalları kesip saçları bir düzene sokayım diyorum, ne dersin? *(bunu yapınca altından tanımadığım bir adam çıkacak diye korkmuyor değilim -Burak)* **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ







BenQ XL2410T



HighPower 1200W Gold



Akasa Venom

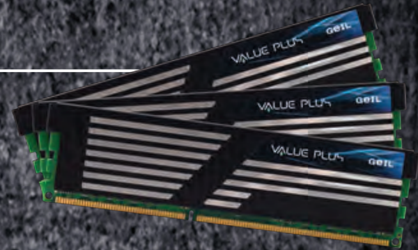


Aerocool Xpredator

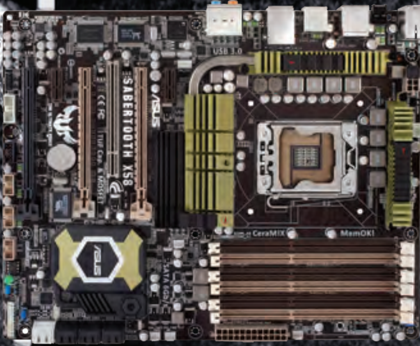
Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB



Intel Core i7-990X



Geil Plus Value



Asus Sabertooth X58



CM Storm Spawn



Asus HD 6950 DirectCU II

Acer Aspire TimelineX 5830TG

HER AMACA HİZMET EDİYOR -BURAK AKMENEK

DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLAR ARTIK masaüstündeki kardeşleriyle ciddi ciddi aşık atıyorlar. Acer Aspire Timeline X 5830TG de bunlardan bir tanesi. *Dizüstü bilgisayar alayım ve her işimi onda yapayım* diyorsanız Acer 5830TG tam size göre. Intel Core i7 2620M, 2.70GHz işlemci, 4 GB RAM ve NVIDIA GeForce GT 540M (1GB) ekran kartıyla oldukça güçlü bileşenlere sahip 15"lik bu bilgisayar 250 GB sabit diskle birlikte geliyor. Bu kadar güçlü olmasına rağmen oldukça ince olan Acer, mavi rengiyle gerçekten de asil görünüyor. Sağ tarafında 3 adet USB 2.0 sol tarafındaysa 1 HDMI, 1 VGA ve 1 UBS 3.0 yuvasına sahip. Burada HDMI harici ekran kartına bağlı. VGA ise anakarttan görüntü alıyor. Testlerde yaklaşık 6 saat 30 dakika pil ömrü veren Acer, yalnızca ofis işleriyle uğraştığınızda bundan daha uzun bir pil ömrü sunacaktır. Ekran çözünürlüğü 1366 x 786 piksel. Bu yüzden de oyun oynarken HDMI üzerinden bir monitöre bağlamanızı tavsiye ederim. Cihazın oyun performansı ortalama. Full HD çözünürlüklerde, Crysis 2 gibi oyunları bazı ayarları kapatmadan oynamayı hayal bile etmeyin. Bu dizüstünün en etkileyici yanı ses performansı aslında. Üzerindeki hoparlörler gayet net bir ses veriyor ve patlamaları önlemek için ses kilidine de sahip.

"Her şeyi yapayım ve uygun fiyatlı olsun" derseniz güzel bir ürün. Ama tabii ki oyuncular için üretilmiş bir dizüstü değil. Türkiye'de 13" ve 14" modelleri satışta. Bu modellerde işlemci Core i5, grafik işlemcisi aynı ama pil ömürleri daha uzun. 13" fiyatı 1120$, 14" fiyatı 1132$.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: Belli değil
Artılar: Pil ömrü, ses performansı
Eksiler: Ekran yansıma yapıyor
Üretici: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr
Fiyat: Belli değil



Edifier e3350 Prisma

GÖRÜNTÜ DÖRT DÖRTLÜK AMA... -BURAK AKMENEK

***ODAMDA ÖYLE BİR HOPARLÖR SETİ** olsun ki görenler etkilensin, benim tarz sahibi birisi olduğumu düşünsün* diyorsanız doğru yazıyı okuyorsunuz demektir. Edifier e3350 2+1'in üst kısmı kesik bir üçgen tasarıma sahip. Hem modern hem de fantastik çizgileri sayesinde ürünü ilk gördüğünüzde aklınıza Yıldız Geçidi filmi gelebilir. Açma kapatma tuşu arkadan kırmızı aydınlatmalı ve SubWoofer'ın üstünde konumlandırılmış. SubWoofer'ın üstünde bulunan 3.5 mm'lik ses girişi sayesinde hoparlörünüzü dilediğiniz ses kaynağına bağlayabilirsiniz. Bir de ses kontrolü için kablolu kumandası bulunuyor. Fakat bas ayarını sadece SubWoofer'ın altına gizlenmiş bir düğmeyle yapabiliyorsunuz. Düğmenin yerini bilmiyorsanız ulaşmanız biraz zor olabilir. Uzaktan kumandanın üzerinde mikrofon ve ses girişleri var. Yani isterseniz buradan da bir ses kaynağı bağlayabilirsiniz. Bana sorarsanız, tüm ayarlar için kumanda kullanılabilirdi. 50W (9X2W uydu, 32W SubWoofer) çıkış gücüne sahip setin uyduları, girişi birleştirilmiş ve ucu ikiye ayrılan bir kablo ile SubWoofer'a bağlanıyor. Testlerimizde hoparlörün oldukça güçlü bir ses verdiğini gördük. Özellikle baslarda çok iyi; fakat bası sonuna kadar açtığınızda ses patlıyor. Pratikte sonuna kadar açık bir bas şiddetine katlanmanız pek mümkün olmadığından bunun çok da büyük bir eksi olduğunu söyleyemeyeceğim. Fakat tizlerde de çok iyi performans verdiğini söylemek zor. Yani e3350 ses performansı bakımından mükemmel bir ürün değil. Geçen ay incelediğimiz Edifier X600, ses kalitesi olarak bundan çok daha iyi bir üründü ama onun da tasarımı çok klasikti. Eğer ortalamanın üzerinde ses versin ama tasarımı etkileyici olsun diyorsanız tercihinizi bundan yana kullanabilirsiniz.



İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 4
Artılar: Etkileyici tasarım, kablolu kumanda
Eksiler: Ortalama ses kalitesi, ulaşılması zor bass ayar tuşu
Üretici: Edifier www.edifier.com
İthalat: Dijital Trend www.dijitaltrend.com.tr
Fiyat: 109$ + KDV





LG IPS235V

GÖZÜNÜZ BAŞKA MONİTÖRE KAYMAYACAK -BURAK AKMENEK



LG, ORGANİZE SANAYİ'DE sık görmeye alışkın olmadığımız bir marka. Açıkçası IPS235V'yle tanışmam da tamamen rastlantı sonucu oldu. Ama monitörü kullanmaya başladıktan sonra gözüm diğer monitörlere çok zor alıştı. Bunun sebebiyse, bu LED monitörün TFT değil IPS teknolojisini kullanması. Yani her piksel için TFT'de olduğu gibi bir transistör değil iki transistör kullanılıyor. Bu daha güçlü bir aydınlatma gerektirse de renkler daha doğal görünüyor ve monitörün görüş açısı 178 dereceye çıkıyor. IPS teknolojisini iPhone ve iPad de kullanıyor. TFT'ye göre daha fazla güç tüketimiyse bu teknolojinin kaçınılmaz tarafı.

BERRAKLIK BU OLSA GEREK

23"lik LG IPS235 1920 x 1080 çözünlürlük, 250cd/m2 parlaklık ve 5ms tepkime süresine sahip. 5.000.000:1 dinamik kontrast sunuyor. VGA, DVI ve HDMI girişleri var. Üzerinde bir hoparlör bulunmuyor. Menüsünün kullanımı son derece kolay, ayar tuşları hemen elinizin altında. İnceltilmiş çerçevesi sayesinde görüntüye odaklanabiliyorsunuz. Sabitleme ayağı maalesef yukarı ve aşağı doğru bir hareketliliğe izin vermiyor. Fakat bunların hepsi teferruat; çünkü görüntü kalitesi eşsiz. Bunu monitörle Skyrim dünyasına girdiğinizde çok daha iyi anlıyorsunuz. Görüntü kalitesi o kadar yüksek ki gözünüzü ondan ayırmak istemiyorsunuz. Renkler çok daha gerçekçi, nesneler çok daha net hale geliyor. Resmen masanın üzerinden kucaklayıp eve götürmek ve ondan hiç ayrılmamak istedim. Bütçeniz yetiyorsa bu monitörden birkaç tane alın ve yan yana koyun. Bir oyuncu olarak tüm içtenliğimle söyleyebilirim ki, LG IPS235 Editörün Seçimi logosunu bileğinin hakkıyla alıyor. Ama birkaç ay sonra, elimizdeki IPS monitörler çoğaldığında bu kadar coşar mıyım bilmiyorum. Malum, kıyaslayacak ürün çoğaldıkça şımarabiliriz. Ama şimdilik söylenecek tek söz var. Helal olsun LG!


İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Benzersiz görüntü kalitesi
Eksiler: Çirkin sabitleme ayağı
Üretici: LG www.lg.com/tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 479$ + KDV

Akasa Venom Voodoo

TEST SİSTEMİNİN YENİ SOĞUTUCUSU -BURAK AKMENEK

TEST SİSTEMİMİZİN YENİ İŞLEMCİSİ geldiğinde fellik fellik soğutucu aramıştım. Malum, Intel ikinci nesil işlemcilerle beraber soğutucu vermiyor. İşlemci fandan önce elime ulaştığından ve üfleyerek soğutamayacağımdan dolayı elimde işlemci öylece kalakalmıştım. Bir Ferrari'ye sahip olup benzinci bulamamak gibi bir şeydi bu. Yana yakıla aranırken Akortek yardımıma yetişti. Böylelikle Intel LGA 2011 uyumlu sayılı işlemci soğutucularından birisini test etme imkânı buldum. Venom Voodoo yalnızca Intel LGA 2011 değil, geriye dönük olarak 775/1155/1156 ve 1366 da uyumlu. AMD'de ise AM2, AM2+, AM3 ve FM1 soketlerini destekliyor. Soğutucu direkt olarak işlemciye dokunan 6 adet bakır boruya sahip. Bu borular 60 adet kanatçıktan oluşan devasa bir blokla soğutuluyor. Devasa demişken, 163 mm yükseklik, 129.5 mm uzunluk ve 131 mm genişlikten bahsediyorum. Yani öncelikle kasanızın bu dev için uygun olduğundan emin olun. 1065gr ağırlığıyla işlemci üzerinde baskı uygulayan soğutucu anakartı da ufaktan eğebiliyor. Ayrıca fanları takarken ciddi bir güç sarf etmeniz gerekiyor. İki adet 120 mm'lik fanı sayesinde stok fanlara göre yaklaşık %50–%60 daha iyi performans gösterdiğini testlerimizde biz de saptadık. Soğutucu, anakartın altında genişçe bir plaka ile yer kaplıyor. Tek sorun çift fan'ın 900 RPM'den sonra kaçınılmaz olarak fark edilir bir ses çıkartması. Soğutma için sessizlikten biraz feragat etmeniz gerekiyor ama zaten performans isteyenler için sesin ne önemi var, değil mi? *Bilgisayarım tank gibi çalışsın ama ne kadar yüklenirsem yükleneyim bana mısın demesin* diyorsanız tam size göre.



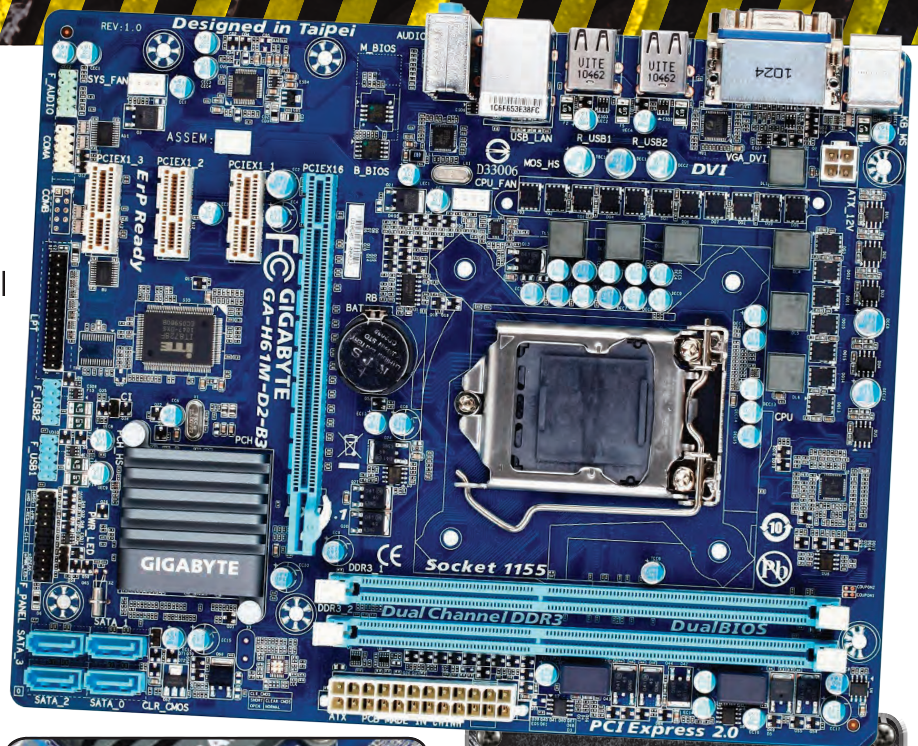





İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Ağır yüklerde bile işlemciyi koruyor.
Eksiler: Biraz sesli çalışıyor.
Üretici: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyat: 86$ + KDV

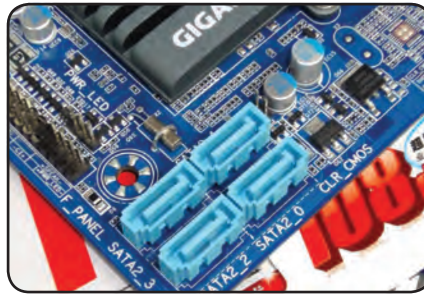
Gigabyte
H61M-D2-B3

HEM HESAPLI HEM PERFORMANSLI



HATIRLARSINIZ, BU AYDAN İTİBAREN orta seviye anakartlara da yer vereceğimizi söylemiştim. Gigabyte H61M-D2-B3 bu ürünlerden ilki. Yalnız sakın başlıktaki ifademe bakıp bu anakartı güçsüz sanmayın. Sadece üst seviye kartlardaki -işe yarayan ya da yaramayan- tüm özelliklere sahip değil, o kadar. Yoksa LGA 1155 yuvası uyumlu anakart 16 GB DDR3 RAM'e kadar destek veren iki kanalı (en fazla 1333 MHz) ve Intel Core i3 ve üstü işlemci desteğine sahip. Intel'in SATA II sorununu ortadan kaldırıp yeni bir BIOS'la sunduğu 6 serisi yonga setini taşıyor. Bunun yanı sıra bir adet PCI-E 16x ve 3 adet PCI-E 1X yuvası da var. Yani tek ekran kartı, bir tv kartı ya da ses kartı gibi yan PCI bileşenleriyle kendinize gayet güzel bir sistem kurabilirsiniz. Ama tabii ki kalın bir kart kullandığınızda tek yuva iptal oluyor. Arka tarafında bir adet VGA ve DVI çıkışı da var. Ayrıca 6 adet USB 2.0 (anakartın üzerindekilerle beraber 10 tane) ve 4 adet SATA2 yuvasıyla anakarta bayağı bir yan depolama ve ürün de ekleyebilirsiniz. Ses desteği için arka tarafta 2 çıkış ve bir adet giriş verilmiş. Realtek ALC889 çipinden 7.1 ses almak istiyorum diyorsanız HD Audio standartında bir ön panel kullanmanız gerekiyor. Arka tarafa hem klavye hem de fare için birer PS2 yuvası koymayı unutmamışlar. Çifte BIOS'u bile var. Büyük soğutma blokları içermediğinden montaj konusunda bir sorun da yaşamıyorsunuz.

Micro ATX ebatındaki kart tam da tasarımına uygun özellikler içeriyor. Bana sorarsanız hem oyun hem de eğlence için ideal. Her şeyden önce fiyatı uygun ve hız aşırtmayla falan uğraşmıyorsanız belki de hayatınız boyunca hiç kullanmayacağınız bir sürü -nispeten- gereksiz özelliğe sahip değil. Küçük olduğundan monte ederken yer sıkıntısı da yaşamıyorsunuz. *Tek tabanca takayım, beni bir süre götürsün* diyorsanız hem fiyatı uygun hem de kalitesi yüksek. Gerçi ses için fazladan bir aparat gerektirmeseymiş daha iyi olabilirmiş. Ama PCI-E 1X yuvasına bir ses kartı takarak bu sorunu da kolayca çözebilirsiniz.



İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 5
Artılar: Kaliteli malzeme
Eksiler: Az sayıda ses çıkışı
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Endeks www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 85$+KDV

Seagate Momentus XT

KENDİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARINI TOPLAMAK İSTEYENLERE

-BURAK AKMENEK



SEAGATE'İN 750 GB'LIK Momentus XT'sini ilk duyduğumda *artık inceleme kıvamına geldi* diye düşündüm. Önceki 500 GB'lık versiyonu bence bir oyuncu dizüstü bilgisayarı için yeterli kapasitede değildi. Malum bizler yalnızca oyun oynayan değil, interneti sömüren ve tabii ki internete fotoğraf, müzik, video koyan insanlarız. O yüzden, ne kadar çok yere sahip olursak bizim için o kadar iyi.

Momentus XT bir hibrit disk. Yani hem SSD hem sabit disk içeriyor. 32 MB ön belleğe sahip diskte 4 GB'lık bir SSD var. Bu SSD tek kontrolcü kullanıyor. Sabit diskin dönüş hızıysa7200 RPM. Genel olarak bakıldığında disk, hibrit olmasa bile normal disklere göre oldukça güçlü yapıda. Ortalama 11 MB/s okuma ve 13 MB/s yazma hızlarını vaad eden diskin çalışma prensibiyse şöyle: Disk, üzerinde bulunan bir algoritma sayesinde en sık kullanılan programları belirleyip bunların açılış dosyalarını SSD'ye alıyor. Böylece bu yazılımlar daha hızlı açılıyor. Tabii ki bunların başında Windows geliyor. Testlerimizde 7200 RPM'lik bir diske göre program açılışlarında Seagate'in yaklaşık %50 daha üstün bir performans gösterdiğini saptadık. Özellikle Photoshop gibi, açılırken binbir dosya yükleyen programları kullananlar bu diskten çok memnun kalacaklardır. Test sistemimizde, SSD ile karşılaştırıldığında Seagate ister istemez oldukça geriye düşüyor. Genel veri aktarımında ise SSD'ye karşı eziliyor. Ama sabit disklerden iki kat daha hızlı çalıyor. Özetle Momentus XT tam bir ara çözüm. SSD'lerin fiyatları ucuzlayıncaya kadar nispeten uygun fiyatıyla oyun dizüstü bilgisayarı toplamak isteyenler için çok iyi bir seçenek.



İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Tek kontrolcü sayesinde hızlı SSD erişimi
Eksiler: Yok
Üretici: Seagate www.seagate.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 220$ + KDV





AOC e2795Vh

HEM KONSOLA HEM DE BİLGİSAYARA UYGUN

24" MONİTÖRLER GÖZE FAZLA büyük geliyor diye düşünürken karşımda dev gibi bir 27" monitör duruyor! Eskiden özellikle 19"lerde çalışırken, 24"e geçtiğimde köşelerdeki görüntüleri kaybetmekten şikayet ederdim. Şimdi test sisteminde 3 adet monitörle çalışıp oyun oynuyorum ve kesinlikle şikayet etmiyorum. Hal böyleyken, AOC'nin 27" canavarı kendimi cennetteymişim gibi hissettirdi.

E2795VH kalın kenarlı ve kullanıcıya fazla hareket imkânı tanımayan ayağı yüzünden pek pratik değil. Tasarım olarak da endüstriyel bakış açısından ileri gidilmemiş. Yani ürünün şık olması için hiçbir çaba gösterilmemiş ve tamamen kullanıma odaklanılmış. Ayar tuşlarının kullanımı kolay ama AOC'nin artık menü tasarımını değiştirmesi gerekiyor. Böyle piksel piksel bir arayüze hiç kimsenin bakmak isteyeceğini sanmıyorum. 2ms tepkime süresine sahip LCD monitör, 1920 x 1080 çözünürlük, 20:000 dinamik kontrast ve 300 cd/m2 parlaklık sunuyor.

HDMI, VGA ve DVI girişleri ürünün arkasına konumlandırılmış. Ses girişi ve 2 adet USB de burada. Zaten bu klasik bir tasarım. İki adet USB ise monitörün sol yanına konmuş ve toplamda 4 adet USB girişi tek kabloyla (başka bir USB çıkışından) bilgisayara bağlanabiliyor. Bu da monitör üzerinde dörtlü bir USB hub'a sahip olmanızı sağlıyor ki kullanıcı için büyük bir kolaylık. Üstelik monitörü ses çıkışından bilgisayarınıza bağlarsanız üzerindeki hoparlörlerle çok iyi bir performans alabilirsiniz. Hatta sağlam bir subwoofer'lı sistem almayı kafanıza takmamışsanız bu hoparlörler rahatlıkla işinizi görür. Monitörün HDMI girişi biraz problemli. Ekran kartından görüntü almam mümkün olmadı ama bir konsol takarsanız sorunsuz şekilde kullanabiliyorsunuz. Monitörün görüntü kalitesi gayet iyi. Yalnız renklerin sıcaklığı, standart ayarlarda beklenenin altında. Mutlaka bir ince ayar yapmanız gerekiyor. Ayarlarınızı yaptıktan sonra gayet iyi performans alıyorsunuz. Yeter ki burada biraz zaman harcayın. Özellikle oyun oynarken, yaptığınız bu ayarların karşılığını kesinlikle geri alacaksınız. Monitörü test etmek için açtığım oyunlardan kolay kolay çıkamadım. Gerçekten de böyle bir monitörde oyun oynamak çok keyifli. Testlerde yer yer gölgeleme sorunuyla karşılaşsam da oyun sırasında bu sorun kesinlikle göze çarpmıyor. Hatta testler haricinde bu sorunla hiç karşılaşmadım. *Hem bilgisayarımı hem de konsolumu aynı monitörde kullanayım ve canavar gibi film seyredeyim, kocaman bir monitörüm olsun* diyorsanız gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Canlı renkler, kuvvetli hoparlörler, USB hub.
Eksiler: Hafif bir gölgeleme sorunu var.
Üretici: AOC www.aoc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyat: 514$ + KDV







iPad 3 Geliyor

...GİBİ SANKİ

Yeni iPad modelini, Digitimes'ın haberine göre birkaç aya piyasada göreceğiz. iPad 3'ler için parça teslimatlarının başlamasını delil olarak gösteren internet sitesi, haberinde "teknik bir aksaklık olmadığı sürece, yeni iPad'i şubat ayı içerisinde raflarda göreceğiz" ifadelerini kullanan Citi analistlerine de yer vermiş. Bunun yanı sıra Commercial Times (Çin) gazetesinin de, iPad 3'ün üretimine ocak ayında başlanacağını yazdığı söyleniyor. Oyungezer Dergisi (Türkiye) Organize Sanayi ustaları ise "şubat dediğin aya kaç gün kaldı, bekleyelim ve görelim" yorumunu yapıyorlar. Tabletler hakkında herkesin hemfikir olduğu konu, Retina Display ile gelecek olması. Kimileri 4 çekirdekli Apple A6 işlemcisinin iPad 3'lerde yer alacağını düşünse de, ben buna pek ihtimal vermiyorum. Apple yapmaz öyle şey!



Toshiba REGZA 55X3

DÜNYANIN İLK GÖZLÜKSÜZ 3B TELEVİZYONU PİYASADA

Toshiba, dünyanın ilk gözlüksüz 3B televizyonu REGZA 55X3'ü satışa sundu. Maksimum 9 kişinin kafa ve göz hareketlerini izlemek ve 3B görüntüyü ona göre ayarlamak gibi fantastik özelliklere sahip televizyonumuz, CEVO görüntü motoruna sahip ve 4096 x 2160 piksele kadar çözünürlük sunuyor. Suratlarımızı asan şeyse, 55"lik REGZA 55X3'ün tüm bu özelliklerinin (doğal olarak) fiyatına da yansıyor olması. 8000 avroluk fiyatını karşılayabilenler için şimdiden hayırlı olsun (gerçi henüz Türkiye'ye gelmedi).

Gigabyte X79-UD3

İYİSİNİ İSTEYENLER İÇİN -BURAK AKMENEK

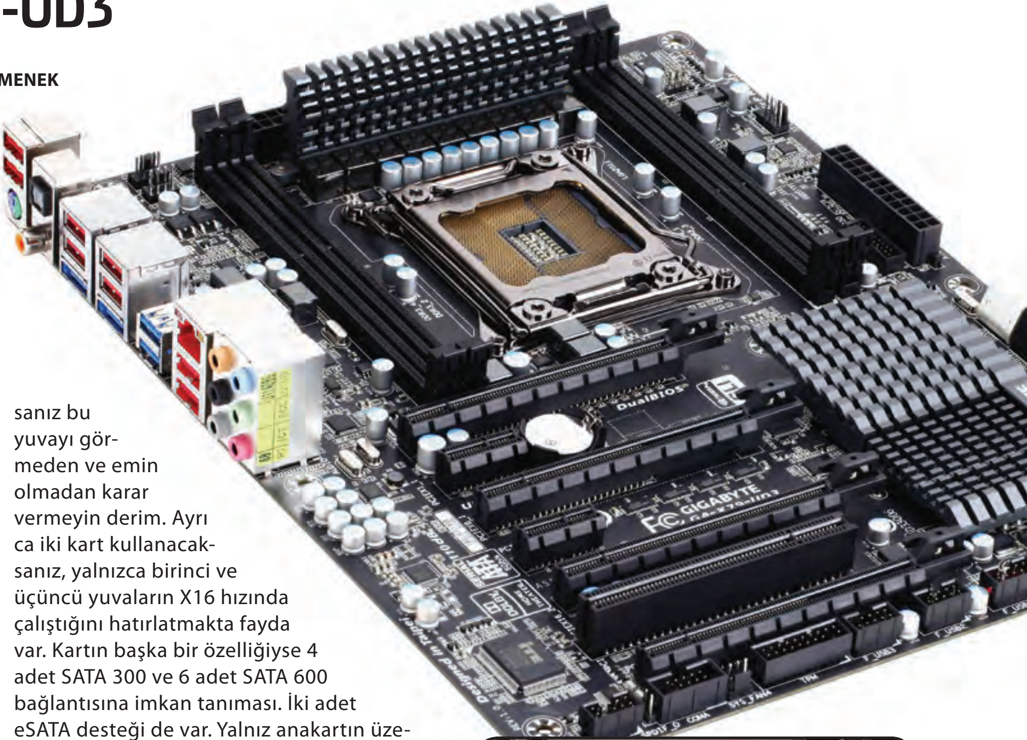
GIGABYTE, GEÇEN AY İNCELEDİĞİM G1 Assassin 2'yi ellerimden zorla koparıp aldıktan sonra (o anakartı inceleyebilmek için neler çektiğimi bir bilseniz), derdimden anlayıp hemen elime X79-UD3'ü tutuşturdu. G1 Assassin 2'nin muhteşem kutu içeriğinden sonra X79-UD3 bana ister istemez fakir geldi. Ama Assassin 2 o kadar zengin bir kutu içeriğine sahipti ki zaten ondan sonra ne görsem fakir gelirdi. Bakın hâlâ onu anlatıyorum. Artık etkisinden kurtulup bu karta geçeyim.

X79-UD3'ün aslında birçok özelliği Assassin 2'yle ortak. Gigabyte burada da 8 adet RAM yuvası yerine 4 adedi tercih etmiş. Herhalde kullanıcıların uzun süre RAM'e ihtiyacı olmayacağını düşünüyorlar. Ama ben Gigabyte'ın X79-UD5'inde 8 RAM yuvası olduğunu duydum. Gene de gözümle görmeden bir şey diyemem.

KARTIN ÜZERİNDEN NELER VAR?

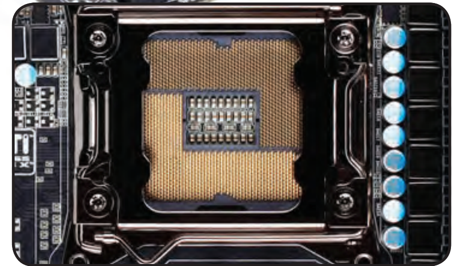
Intel'in LGA 2011 soketinde RAM'ler dahili bir bellek kontrolcüsüne sahip. Yani yeni soketle beraber anakartın üzerinde kaç adet RAM olacağını anakart değil işlemci belirliyor. O yüzden doğru anakarta doğru işlemciyi takmak çok daha önem kazanıyor. İşlemcinizin desteklediği limitin altında RAM kullanmak istemezsiniz, öyle değil mi? Ayrıca bu kontrolcü resmi olarak 1600 MHz desteklese de aslında 2.133 MHz'e kadar destek veriyor. Burada önemli olan yeni quad kanal bellek mimarisinin desteklenmesi. Yani daha yüksek performans için belleğe 256 bit modunda erişilebiliyor. Her bellek 64 bit olarak tanımladığına göre basit bir hesapla sistemi en iyi performansla kullanmak için her zaman 4 adet RAM kullanmanızı öneriyorum. Tabii ki iki veya üç yuvayı kullanırsanız bu durumda belleğe çift veya üçlü kanal mimarisi üzerinden erişim sağlanıyor.

İkisi 8X ikisi 16X ve ikisi 1X olmak üzere PCI-E yuvaları sıralanırken diğer tarafta da bir adet standart PCI yuvası daha bulunuyor. Kartın bu kısmı biraz karışık. Sonraki PCI yuvasının yüksek olması kalın soğutmalı kartlarda kesinlikle sorun çıkartır. O yüzden, üç ekran kartı kullanmayı düşünüyorsanız bu yuvayı görmeden ve emin olmadan karar vermeyin derim. Ayrıca iki kart kullanacaksanız, yalnızca birinci ve üçüncü yuvaların X16 hızında çalıştığını hatırlatmakta fayda var. Kartın başka bir özelliğiyse 4 adet SATA 300 ve 6 adet SATA 600 bağlantısına imkan tanıması. İki adet eSATA desteği de var. Yalnız anakartın üzerindeki iki SATA 600 bağlantısı kartın arkasına doğru konumlanmamış. Kartın üstüne doğru bakıyor ki birden fazla ekran kartı kullanıldığından bu yuvalara erişimin çok zor olacağı aşikar.



Arka tarafında 8 adet USB 2.0, 1adet PS/2 klavye ve fare bağlantısı, 2 adet USB 3.0, iki adet ESATA ve USB 2.0 kombo bağlantısı var. Tabii ki 5 adet ses çıkışı ve bir mikrofon girişi de unutulmamış. SPDIF çıkışı da var. Anakartta ses desteği Realtek ALC898 ile veriliyor. Bu çip Realtek'in en son çiplerinden. Network çipi ise Intel WG82579V. Yani Assassin 2'deki özellikler burada biraz kesilmiş. Eeee ne kadar para o kadar özellik.

Kartın en önemli özelliği şu anda piyasada bulunan rakiplerine göre iyi bir fiyata sahip olması. LGA 2011 soketi yeni geldiği için bu soketli anakartların fiyatları yüksek. Fakat benzerleri arasında içerdiği zengin özelliklerle beraber en erişilebilir olan bu model. Beklentilerinizi karşılıyorsa kaçırmayın derim.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★

Artılar: Zengin yuva sayısı sayesinde bir çok bağlantı imkanı tanıması. Fiyatı.
Eksiler: Nispeten zayıf kutu içeriği.
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Endeks www.endeksbilisim.com.tr
Fiyatı: 297$ + KDV



ASUS PA246

TAM PROFESYONELLERE GÖRE



BU AY ŞANSIMIZ IPS panelli LED monitörlerden açıldı. ASUS'un PA246 modeli aslında her kullanıcının hayalini süsleyen, son derece esnek bir destek ayağına sahip. Ayak hem sağa sola hem yukarı aşağıya hem de belli bir açıya kadar öne arkaya doğru monitörü eğmeye izin veriyor. Tabii ki monitör 90 derece dik konuma da getirilebiliyor. Zaten ürünün kutusunu açtığınızda karşınıza dik duran bir monitör çıkıyor. Bunu görür görmez ilk aklıma gelen, bu monitörden üç tane birden alıp yanyana koyduktan sonra FPS oynamak oldu. Düşünsenize dik duran 3 monitörle tüm çalışma masanız kaplanacak! Ama bu fantezimi gerçekleştirmek mümkün değil çünkü monitörün çerçevesi ince olsa da alt kısmı kalın. Ben de monitörün bu avantajını kablolarını takarken kullandım. Allah'ım bir monitörün kablosunu takmak için yanına eğilmemek veya kucağınıza alıp ters çevirmemek ne güzel bir nimetmiş! Tabii ki 24.1"lik ASUS'u HDMI kablosuyla bağladım. Ne de olsa desteklediği çözünürlük 1920 x 1200. E haliyle 1080P full HD desteği var. 400 cd/m2 parlaklık vadediyor ve 6ms tepkime süresine sahip. Üzerinde 1'er HDMI, D-Sub, Display Port ve DVI girişi var. Aynı zamanda bir adet 3.5'luk ses çıkışı var. Bu çıkışı HDMI ve Display Port'tan alacağınız ses için kullanabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra monitörün yanında 2 USB çıkışı ve bir çoklu kart okuyucusu da var. İnsan "bir de web kamerası koysalar bir kasanın üzerinde daha ne olabilirdi ki" diye düşünmeden edemiyor.

GRAFİKERLER BURAYA

Dedim ya Asus PA246 profesyonel bir monitör diye. Önünde bulunan ayar tuşlarından monitörün en ince ayarına kadar ulaşabiliyorsunuz. 6 farklı modu içerisinde Adobe RGB ve sRGB modları da var. Zaten monitörün kontrast oranı 50.000/1 ve desteklediği renk 1073.7M. Ayrıca resim içerisinde resim desteği var. Yani farklı görüntü kaynaklarından alacağınız görüntüleri aynı ekranda görebiliyorsunuz. Qucik Fit özelliğiyse belgeleri gerçek boyutlarıyla bir sanal skala üzerinde görebilmenizi sağlıyor. 8x10, 5x7, 4x6, 3x5 ve 2x2 desteği var. A4 ve mektup seçenekleri de bulunuyor. Skalayı monitörün solundaki tuşla açabiliyorsunuz. Monitörün menüsünde çok zaman geçirebilirsiniz çünkü daha önce de dediğim gibi oldukça ince ayar çekebiliyorsunuz. Tüm bu ayrıntıları bir tarafa bırakıp oyun kısmına geçeyim... Görüntüler mükemmel, gölgeleme yok. Zaten böyle bir monitörde hata bulmak, benim gibi kör edecek kadar ayrıntıya gömülseniz dahi mümkün değil. Bu monitör oyuncular için mükemmel bir seçim ama fiyatı tabii ki çok yukarılarda. Böyle bir ürünle hem video grafik işi yaparım hem de oyun oynarım diyorsanız hiç durmayın.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Ayarlanabilir destek ayağı, mükemmel görüntü.
Eksiler: Kalın çerçeve. Nispeten yüksek güç tüketimi.
Üretici: LG www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr , Çizgi Elk. www.cizgi.com.tr Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Fiyat: 750$ + KDV





Behringer iNuke Boom

2.4'E 1.2 METRELİK, 315 KİLOLUK BİR IPOD STANDI MI?

Aynen öyle. Bunu hangi kafayla tasarlamışlar bilmiyoruz, ancak "dünyanın en büyük iPod standı"nı geliştirerek rekor kıran Alman markası Behringer'i tebrik ediyoruz. Ve evet, yanda gördüğünüz o karınca gibi olan şey, gerçek boyutlu bir iPod Touch 4G. Bu "şey"in ses çıkış gücünün 10.000 watt olduğunu söylersem pek şaşırmazsınız herhalde. Kendisi bu ay başında (10-12 Ocak) Las Vegas'ta düzenlenecek olan CES 2012'de yer alacakmış. Hatıra fotoğrafı çektirmek isteyenlere duyurulur.





Dell, Netbook Üretimine Son Veriyor

INSPIRON MINI'LERE ELVEDA DİYORUZ YANİ

Bireysel kullanıcılar için üretilen netbook serisi Inspiron Mini'leri internet sitesinden kaldıran Dell, konuyla ilgili özel açıklamalarda bulundu. Kafalarda oluşan "Acaba Dell netbook işinden çekiliyor mu?" sorusuna açıklık da getirilmiş oldu böylece. Evet Dell, netbook üretimine kısmen son veriyor. Kısmen diyorum, çünkü firma sadece Inspiron Mini'lerin üretimine son veriyor. Bunun yanı sıra, iş dünyası için özel olarak geliştirilen netbook modeli olan Lattitude ve ekranı dönerek tablet hâline getirilebilen Inspiron Duo'ların üretimine devam edilecek. Intel'in yeni Cedar Trail platformuna sahip Dell marka bireysel bir netbook da göremeyeceğiz.

Asus Rampage IV Formula

GÖZÜM KALDI -**BURAK AKMENEK**

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



TEST SİSTEMİNDE OLSA da henüz evimde LGZ 2011 yuvasına sahip bir sisteme kavuşamadığımdan teste gelen ürünlere kıskançlıkla bakıyorum. Bu anakartları test ettikten sonra benim için en büyük işkence, onları kutularına geri koymak oluyor. Daha önce şöyle bir göz atma şansına sahip olduğum Asus Rampage IV Formula için de aynı şeyleri hissettim. Birazdan bu anakartın özelliklerini saymaya başlayacağım ama öncelikle belirteyim, kartın ödül almasının sebebi performansından ziyade özellikleri. Asus bu anakartta öyle özellikler sunuyor ki bunları ancak Rogue serisini yapan bir beyin takımı düşünebilir.



FİLEMİZDE NELER VAR?

4 adet RAM yuvası 32 GB'a kadar destek veriyor. Tabii ki buradaki destek 1600 MHz'e kadar ama hız aşırtmayla 2400 MHz'e kadar çıkılabiliyor. 4 adet PCI-E yuvasının ikisi x16 hızında. Yani 4'lü SLI veya Crossfire X yaptığınızda x16,x8,x8,x8 alırken üçlüde x16, x8 ve x16 ikilideyse haliyle x16, x16 olarak kullanabiliyorsunuz. Kartın genelinde bir alan genişliği var. Yani bu yuvalara kalın kartları takarken diğer iki PCI-E x1 yuvasından bir tanesini kurtarabiliyorsunuz. Tabii ikili kurulumdan bahsediyorum. 10 adet SATA yuvasından 6'sı 6.0 Gb/s (İkisi ASMedia 1061), 4'ü 3.0 Gb/s ve 2'si eSATA (gene ASMedia). Yani RAID 0,1,5 ve 0+1 kurulumları yapabilirsiniz. Bluetooth desteği olan kartın arka tarafında 1 adet PS/2 kombo yuvası, 2 adet ESATA çıkışı, 4 adet USB 3.0 (anakartın üzerinde konektörle kullanabileceğiniz 1x2 adet daha), 6 adet USB 2.0 (birisi ROG connect için kullanılabilir. Anakartın üzerinde konektörle kullanabileceğiniz 3x2 adet daha var) yer alıyor. 1 adet SPDIF çıkışı, 5 adet ses çıkışı ve bir adet mikrofon girişi, bir CLR CMOS tuşu ve nihayetinde bir adet ROG connect açma kapatma anahtarına da sahip. Açık sistem çalışanlar için açma ve reset tuşları da unutulmamış. Oh tek paragrafta özelliklerini saydın diyorsanız bitti mi? Bitmediiiii. Hazır başlamışken sıkıştırılmış olarak kartın kutu içeriğinden de bahsedeyim. Kutu, üzerinde dev gibi bir Battlefield 3 tasarımıyla geliyor. Evet! Kartla beraber BF3 bedava veriliyor. CD keyi Origin'den aktive edebilirsiniz. ROG connect için bir USB kablosu, 4'er tane SATA 3 ve 6 Gb/s kablosu, kablo toplayıcılar, kablo etiketleri, neredeyse tüm SLI ve Crossfire X kurulumları için gerekli köprüler hatta BF3 oynarken kapınıza asabileceğiniz bir "meşgulüm odama girme" yazısı bile var! Kutu kutu değil yılbaşı hediyesi gibi. Aksesuarın haddi hesabı yok. Tüm bunların içerisinde özellikle bir parçayı eksik bıraktım. Kutunun içerisinden öyle bir parça çıkıyor ki sizi sağlam bir masraftan kurtarıyor. Elinizde pahalı ve performansından memnun olduğunuz bir LGA 1366 uyumlu soğutucunuz varsa kutuda bulunan X-Socket isimli bir adaptör sayesinde onu kullanmaya devam edebiliyorsunuz. Adaptörü nasıl kuracağınız el kitapçığında yazıyor.

YAZ YAZ BİTMİYOR

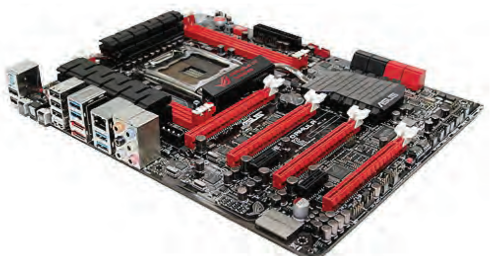
Kartın üzerinde Creative'in SupremeFX III ses çipi var. Elektromanyetik dalgalardan korunması için bir EMI kalkanıyla kapanmış olan çip, sizi harici ses kartı almaktan kurtarıyor. Kartın en ilginç özelliklerinden birisi ROG connect. Yani USB üzerinden netbook gibi harici bir mobil bilgisayara bağlanıp sisteminize hız aşırtma yapabiliyorsunuz. Acemi bile olsanız gözünüzün korkmasına gerek yok. Gene el kitapçığında yazılımla ilgili tüm ayrıntılar anlatılıyor. Böylelikle başka bir ekran veya program kullanmadan sisteminizi yönetebiliyorsunuz. Anakartın EPU özelliğini açarsanız, sistem voltaj ve saat hızlarını kontrol ederek enerji tüketimini en uygun rakamlara indirebilirsiniz. Son olarak Game First uygulaması, internet trafiğinizi gözlemleyerek oyunla ilgili paketlere öncelik veriyor ve bu sırada bir şeyler indirseniz dahi daha az lag'le oynamanızı sağlıyor.

Kart, testlerimizde yüksek performans gösterse de güç tüketiminde rakiplerine nazaran daha açgözlü olduğunu söyleyebilirim. Fakat hem oyuncular hem de hız meraklıları için çok sayıda üst seviye yeteneğe sahip. Fiyatı ilk başta gözünüzü korkutabilir ama kartla beraber çok oyunculu modda çılgınlar gibi eğleneceğiniz bir adet orijinal oyun, ihtiyacınız olan tüm kablolar ve çok daha fazlasına sahip oluyorsunuz. Ayrıca yeni soğutucu ve ses kartı alma derdinden de kurtuluyorsunuz. Hesap yaparken bunları fiyattan düşmenizi öneririm.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★★★

Artılar: Dolu kutu içeriği, üstün performans ve yazıda bahsettiğim her şey
Eksiler: Güç tüketimi nispeten yüksek
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Çizgi elektronik www.cizgi.com.tr/, Mersa sistem www.mersasistem.com.tr/, Boğaziçi bilgisayar
Fiyat: 499$ + KDV











İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Oyuncular için tasarlanmış özellikler

Eksiler: Esnek olmayan sabitleme ayağı

Üretici: BenQ www.benq.com

İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr

Fiyat: 209$ + KDV

BenQ RL 2240H

OYUNLARDA BENQ YILI -BURAK AKMENEK

BENQ BU YIL OYUNCU MONİTÖRLERİNDE atağa kalkacak, bizden söylemesi. Bunun ilk göstergesi RL 2240H. BenQ bu monitörü tasarlarken Güney Kore'nin ünlü StarCraft II takımı StarTale ile çalışmış. Diğer modellerinde profesyonel Counter Strike oyuncularıyla çalıştıklarını da hatırlarsanız. Bir firmanın ürünlerinde özellikle oyunculara odaklı işler yapmaya çalışması bile bence başlı başına takdire şayan bir davranış. RL 2240H özellikle profesyonel strateji oyuncularına yönelik bir monitör. İster istemez *profesyonel bir gerçek zamanlı strateji oyuncusu neden özel bir monitöre ihtiyaç duysun ki* diye düşünebilirsiniz. Burada şeytan ayrıntıda gizlenmiş. BenQ'nun Black eQualizer adını verdiği teknoloji sayesinde oyunlarda, özellikle karanlık köşelerde, siyahtan çok fazla taviz vermeden daha aydınlık bir görüntü verilmeye çalışılıyor. Bu da sizin üssünüzün köşesine kadar gelmiş veya yedek kuvvetlerini arkasında sürükleyen düşmanı gözden kaçırmamanızı sağlıyor.

STRATEJİ MONİTÖRÜ

Bir oyuncu monitöründe beyaz renk pek alışık olduğumuz bir kullanım değil. Bu yüzden monitör bu şık görünümüyle ilk bakışta bir kara şövalyeden ziyade Final Fantasy oyunundan fırlamış bir karakteri andırıyor. Sabitleme ayağı yukarı ya da aşağı hareket etmiyor. Monitör en fazla bakış açınızı ayarlamanıza izin veriyor. 21.5"lik BenQ 1920 x 1080 çözünülürlüğü destekliyor. 250 cd/m2 parlaklık, 1000:1 kontrast ve 2ms tepkime süresine sahip. Yani bu monitörle rahatça FPS de oynayabilirsiniz. Zaten test ederken de TN panelinin bu avantajlarını yaşadık. Arka tarafında birer adet HDMI, DVI ve VGA girişinin yanı sıra bir adet 3.5'luk ses çıkışı bulunuyor. Bu yönden kendi sınıfında hâlâ HDMI veya DVI taşımayan rakiplerine göre üstün olduğunu söyleyebilirim. Monitörün en enteresan özelliği monitörde kaydettiğiniz 3 farklı oyun profilini gene monitör üzerinde saklayabilmeniz. Böylelikle istediğiniz oyun türleri için dilediğiniz ayarları yapıp, bunlar arasında hızlıca geçiş yapabilirsiniz. Kullanır mıyım derseniz açıkçası ben Skyrim oynarken daha canlı ama CoD multi çevirirken daha parlak bir monitörü tercih ederim. O yüzden, evet kullanabilirsiniz. Zaten monitördeki RTS modu da bu şekilde ayarlanmış modlardan birisi. Monitör dilerseniz 17", 19" ve 19" geniş çözünülürlüklerini de sunuyor. Bunları tercih ederseniz kullanılmayan alan karartılıyor. Özellikle yüksek çözünülürlükleri desteklemeyen eski oyunlar için ideal bir çözüm.

BenQ RL 2240 gelecek vaad eden özelliklere sahip. Oyuncuya istediği birçok özelliği veriyor. Üstelik 21.5" monitörler arasında uygun fiyatıyla da fark yaratıyor. Bu monitörde gördüklerimden sonra BenQ'nun diğer modellerini de merak etmiyor değilim. Malum test sistemimizde 3 adet BenQ kullanıyoruz.

Samsung, 2011 Yılında 300 Milyon Telefon Üretti

AMA PAZARIN BİRİNCİSİ HÂLÂ NOKIA

Güney Koreli teknoloji devi Samsung, geçtiğimiz sene içerisinde 300 milyon adet telefon ürettiğini açıkladı. Akıllı telefonlar dahil tüm modelleri kapsayan bu rakam, firmanın 1996'da açıkladığının tam 300 katı! 1996'dan 2012'ye kadar geçen süreçteyse firma, 1.6 milyar civarında telefonu piyasaya sürmüş. Fakat tüm bu dudak uçuklatıcı rakamlara rağmen Nokia, her iki durumda da birinciliğini koruyor. Piyasada her segment için pek çok modeli bulunan Finli şirket, bu birinciliği kolay kolay elden bırakacak gibi de durmuyor.



BenQ 2012'yi oyunculara adıyor

ASYA PASİFİK BÖLGESİ BAŞKANINI YAKALAMIŞKEN SORU YAĞMURUNA TUTTUK -BURAK AKMENEK, TUĞBEK ÖLEK

BENQ'NUN ASYA PASİFİK BAŞKANI demişken koca bir kıta ve bölgeden bahsettiğimizi düşünüyorsanız yanılmıyorsunuz. Hatta bu bölgelere Orta Doğu ve Afrika'yı da eklerseniz Adrian Chang'in hayatının yarısının uçak koltuklarında geçtiğini de tahmin edebilirsiniz. BenQ çalışanları tarafından "bizim Adrian" diye tabir edilen bu sıcakkanlı insanın Türkiye'ye geldiğini haber aldığımızda biz de rotamızı BenQ ofisine çevirdik. Saatlerce konuşabileceğiniz kadar derin bilgilere sahip Adrian'la 50 dakika ropörtaj yaptık, ama bir o kadar da sohbet ettik. İşte bu süre boyunca sorduklarımızın içinden cımbızladıklarımız.



Bize biraz kendinizi tanıtır mısınız?
Zaten görevimi biliyorsunuz. 15 ve 11 yaşında CS oynayan iki oğlum var. 1,5 yıl İstanbul'da oturdum ve bu yüzden az da olsa Türkçe biliyorum (hemen bununla ilgili bir taksici anısını anlatıyor). Yıllar önce Tayvan'da Türk Edebiyatı üzerine çalışan bir arkadaşım vardı. Onun sayesinde ülkenize yakınlığım var. Şimdi de buradayım işte.

Önümüzdeki sene BenQ oyuncular için hangi teknolojileri sunacak?
Bildiğiniz gibi dünyanın en iyi iki CS oyuncusu olan Heaton ve Spawn'ı üç ay boyunca Tayvan'da konuk ettik. Onların danışmanlığında hazırlamış olduğumuz monitör serimiz bu sene XL ile devam ediyor ve bu monitörde de eşsiz özellikler var. Öncelikle bu monitör 24" büyüklüğünde, 120 Hz ve 2ms tepkime süresine sahip. İkinci önemli özelliğiyse Black Equaliser. Bu özellik karanlık alanları daha parlak hale getirirken mevcut parlak alanları da bozmuyor. Böylelikle buradaki düşmanlarınızı daha kolay görebiliyorsunuz. Bizim araştırma geliştirme için yaptığınız yatırım oldukça büyük ve bunun için önce kullanıcılarımızı dinliyoruz. Mesela monitörlerini yanlarına alıp LAN partilere götürebilmeleri için XL'e bir sap ekledik. Hızlı mod geçişleri yapılabilmesi için tuşlar koyduk. Tabii ki bu modlar özelleştirilebiliyor, hatta internette paylaşılabiliyor ve bir şampiyonun modunu indirip kullanabiliyorsunuz. Tıpkı Tiger Woods'un sopasıyla golf oynamak gibi. Hatta şunu da söyleyeyim. Oyuncuların dikkatini dağıtmaması için monitörün çerçevesini parlak yapmadık. Bunun yanı sıra RL serisi de var. Onda da 21" ve 24" boyutlarında monitörlerimiz olacak.

Türk oyuncuları desteklemek adına neler yapmayı planlıyorsunuz?
Öncelikle Türk oyunculara erişmek için birçok farklı yol kullanacağız. Onları dinleyip bir parçaları olmak istiyoruz. Bunun için devamlı olarak sürecek ve ülke çapına yayabileceğimiz bir turnuva planlıyoruz. İkinci olarak oyunculara sağlayacağı faydayı göstermek adına ürünümüzü onlara kullandırmak istiyoruz. Profesyonel oyuncuların ülkenin her yerinde bulunduğuna inanıyoruz. Küçük şehirlerde de çok sayıda internet kafe bulunduğunun ve buralarda da büyük bir potansiyel olduğunun farkındayız.

XL'DEKİ MODLAR İNTERNETTE PAYLAŞILABİLİYOR VE BİR ŞAMPİYONUN MODUNU İNDİRİP KULLANABİLİYORSUNUZ. TIPKI TIGER WOODS'UN SOPASIYLA GOLF OYNAMAK GİBİ

Geleceğin Stream computing'e doğru gittiği görülüyor. Yani ileride elinizdeki donanımın gücü sizin için belirleyici bir özellik olmayacak. Bu durumda BenQ'nun görüntüleme ürünlerine dair stratejisi ne olacak?
Burada iki konu var; işletim sistemi ve kullanılan ürün. Mesela tüm ürünlerde kullanılabilecek ve düzgün çalışan bir işletim sistemi yok. Microsoft bunu Win 8'le hedefliyor. Bence burada belirleyici olan dijital ortamda yaratılan içeriğin nasıl tüketilmek istendiği. Birincisi artık bilgi için beklemenize gerek kalmıyor. İkincisi bulut bilişim sayesinde herkes her bilgiye kolayca ulaşabiliyor. Facebook'a nereden bağlanacak, YouTube videolarını nereden seyredeceksiniz? İşte burada yol en büyük ekrana yani televizyona çıkıyor. Çünkü çözünülürlük başka bir belirleyici olacak. Ayrıca bence 5 yıl içerisinde TV alıcısına gerek kalmayacak. Gelecekte evimizde en fazla zaman harcayacağımız yer, birçok yeteneğe sahip televizyonumuzun karşısındaki koltuk olacak. Tabii ki televizyonlar da şimdi kullandığımız modeller gibi olmayacak. Çok daha farklı özellikler sunacaklar. Ayrıca araçlarınızda bile dijital ortama kolayca ulaşabileceksiniz. Yani her yerden internete bağlanabileceksiniz. Bunlar benim gelecek 5 yılla ilgili görüşlerim. Ayrıca düz camın monitör gibi kullanılabileceğini ve bükülebilir elektronik kağıdın da yakın olduğunu söyleyebilirim. Biz şimdiden bu teknolojilere sahibiz.

DOSYA

2011'İN EN İYİ OYUNCU EKİPMANLARI

2011 çılgın bir yıldı! Özellikle sonbaharda oyunların deli gibi yüklenmesiyle nevrimiz döndü! Sadece bu da değil, 2011'de hem işlemciler hem de ekran kartları için büyük değişiklikler yaşandı. Tüm yıl boyunca Organize Sanayi'nin tornasından geçen donanımın da haddi hesabı yoktu. Özellikle oyuncular ve performans meraklıları için üretilen dizüstü bilgisayar, anakart ve ekran kartları arasında elimizden geçmeyen ürün kalmadı diyebiliriz. Hal böyle olunca 2011'in yıldızlarını seçmek de şart olmuştu. Şunu kesinlikle belirtmeliyim ki bu listeyi 16 ürüne indirmek kanlı bir mücadele oldu. İşte bizim için oyuncu ekipmanlarında 2011'in en iyileri. **-BURAK AKMENEK**



ASUS RoG Vulcan

Bizim için kulaklık dendiğinde akan sular durur. Hele ki kulaklık olmadan FPS oynuyorsak , elimizde tetiksiz bir tüfekle kalakalmış gibi hissederiz. Bu yüzden de oyunlarda önce ses kalitesi gelir, sonra ergonomi. Çünkü duymak her şeydir ve kulaklığı başımızda saatlerce taşımak konfor gerektirir. RoG Vulcan son derece temiz ses veren hem de taşıması kolay bir kulaklık olarak sayfalarımızda yer almış. Kutudan çıktığında kablosu üzerine bağlı olmadığından kablosuz sanılmasına karşın aslında bunun taşıma kolaylığından kaynaklandığını fark etmemiz çok zamanımızı almamış. Kulaklığın en önemli özelliği iki adet AA pil ile çalışan ANC özelliği. Bu sayede tüm dış sesler kesiliyor ve mutlak sessizliği yaşıyorsunuz. Tıpkı bir uçak kabinine girmiş gibi. Böylelikle hiçbir dış ses dikkatinizi dağıtamıyor. Mikrofonunu kullanmayacaksanız sökebileceğiniz Vulcan, gerçekten de oyuncular için satın alınabilecek en iyi kulaklıklardan birisi olduğunu bize kanıtladı. Bu kulaklığı Mert'in elinden zor aldığımı hatırlıyorum.



ASUS G74S

Geçtiğimiz yıl karşımıza çıkan ve oyun için yapılan en iyi dizüstü bilgisayarlarından birisiydi Asus G74S. Tasarımı çok etkileyiciydi. Dış hatları gerçekten de oyuncuyu cezbedecek ayrıntılarla süslüydü. Performansı tank gidiydi. Core i7 2630QM işlemcisi, 16 GB RAM'i ve Nvidia GeForce GTX 560M ekran kartıyla oynayamayacağınız oyun yoktu. Tabii ki tüm bu performans 4.8 kg'lık bir ağır bedelle geliyordu. Zaten 17.3"lik bir ekranı sığdıracak çanta bulamayacağınız gibi taşıyacak kucak, koyacak diz bulmanız da pek mümkün değildi. Bu alet ancak masaüstü PC'nizin yerine geçebilirdi. Asus G74S bu güçlü performansını arkadan aydınlatmalı ve bileklerin için geniş bir yer sunan ekrana yakın klavyesiyle birleştiriyordu. 3D Vision desteği sayesinde üç boyutlu gözlükleriyle oyun oynayabileceğiniz ürün bir tek ses performansında çok iyi değildi. Tuğla büyüklüğündeki şarj aleti ve gözlükleri derken bilgisayarı satın almadan önce bunun sığacağı kaliteli bir sırt çantası almak farzdı.



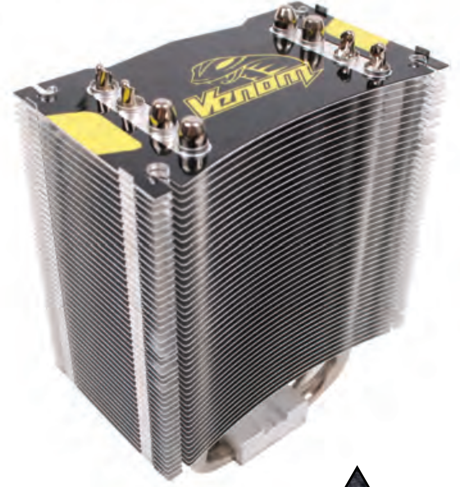
ASUS Maximus IV Gene-Z

Böyle küçük bir anakarttan böyle muhteşem bir performans alınabileceği kimin aklına gelirdi ki? Kendisi için *sıkıştırılmış bir C4 gibi* demiştik. Çünkü gerçekten de öyleydi. Mini ATX formatındaki anakart aslında fazla abartmadan, bir oyuncu için gereken her şeyi üstünde toplamıştı. İki adet PCI-E x16 yuvasıyla Crossfire vea SLI kurulumuna izin veriyordu. Z68 mimarisine sahip kart 32 GB RAM'e kadar destek veriyordu. Giriş ve çıkışları bu kutucuğa sığmayacak kadar çoktu ama en azından HDMI çıkışı olduğu söylememe izin verin. Testlerimizde nice yiğitlerle aşık atan bu anakartı, küçük olmasına karşın rahatlıkla bir oyuncu bilgisayarı toplamak için kullanabilir yani küçük bir kasaya korkunç bir güç sığdırabilirdiniz. Üstelik bu üstün performansını gerçekten de uygun bir fiyata sunuyordu. Tıpkı Alaaddin'in lambası gibi küçüktü ama içinde bir cin saklıyordu.



IN WIN Track

Kasa derken bu kadarını da dememiştik! Tasarımında askeri araçlardan esinlenildiğini söylense de, bizde inşaat makinelerinden esinlendiği havası yaratan IN WIN Track tam bir canavardı. Bir hangarı andıran iç tasarımı sayesinde en geniş ekran kartlarını bile rahatlıkla sığdırabileceğiniz Track, yan tarafında 220 mm'lik va mavi bir LED'le süslenmiş bir fan taşıyordu. Allahtan bu LED'i kapatabiliyor ve 220'lik fanı iki adet 120'likle değiştirebiliyorsunuz. Kasa gerçekten de bir ağır sanayi ürünüydü. Bir kasa tam 7 kg olur mu? Bu kasa o kadar ağırdı işte. Pratik vidalama sistemiyle gönlümüzde taht kuran In Win Track'in önünde üç adet 120mm'lik fan daha vardı. Yani bu hangarın içerisinde fırtınalar kopuyordu! Tek korkulacak tarafıysa güç kaynağı için kasanın altının uygun görülmesiydi. Yani kasayı halıya koyarsanız kısa sürede yanık kokularının gelmesi, sonunda güç kaynağına ve dolayısıyla sisteminize zarar gelme olasılığı vardı.



AKASA Venom

Test sistemimizin üzerindeki soğutucuyu öyle bir sevmişiz ki *bu zehire can kurban* diye başlık atmışız. Gerçekten de profesyonel bir soğutucu olan Akasa Venom120 x 96 x 160 mm boyutlarıyla oldukça heybetli. Ama bu büyüklüğü performansı gereği. 120mm'lik bir fanla desteklenen soğutucu devasa görüntüsüyle kasa içerisinde bir buzdolabı gibi duruyor. Sarı ve siyah tasarımını S-Flow kanat tasarımıyla birleştiren fan, soğutucuya kauçuk pinlerle bağlanıyor. Böylelikle yüksek dönüş hızlarında bile ses çıkartmıyor. Zaten böyle olmasaydı, 45 yaprakçıktan oluşan soğutucudan çıkacak senfonik sesleri düşünmek bile istemezdim. 600 ila 1900 RPM arasında çalışan fan soğutucuyla birlikte iyi bir ikili oluşturuyor. Bu devasa fanı takmak için anakartı sökmek zorunda olmak biraz can sıkıcı olabilir. Ama etkili soğutma performansıyla bu açığı kapatıyor. Akasa'nın fanlarından ve soğutucularından uzun süre vazgeçemeyeceğiz gibi görünüyor.

A4 Tech XG-760

XG-760, kablosuz fareyle oyun oynanmaz klişesini yıkan bir üründü. Değiştirilebilir ağırlıkları ve kolayca erişilebilir tuşlarıyla ergonomik bir kullanışa sahipti. En güzeliyse beraberinde gelen makro yazılımı sayesinde oyuncuya yardımcı olmasıydı. Yazılıma makro atamak son derece kolay. Makroları saklayan 48K belleği, 2 ms tepki süresi ve 800-3600 DPI aralığında tarama kabiliyeti de cabası. Hatta Mert, birçok yüzeyde çalışmak üzere tasarlanan fareyi test etmek için ofiste yana yakıla tozlu cam aramıştı da bulamamıştı. En sonunda Mert'i fareyi camlara sürterken bulmuştuk. Özetle A4 Tech, bir oyuncunun ihtiyacı olan her şeyi derli toplu bir şekilde ve üstelik çok uygun bir fiyata sunarak X7 efsanesini devam ettiriyordu. X7 demişken, aylardır hem ofiste hem de evde X7 ürünlerini kullanmaya devam ettiğimi de atlamayayım. Test sistemimizdeki X7 biraz eskidi ama olsun.

ASUS ML 238H

Dünya güzeli tanımını bir monitör için çok sık kullandığımızı göremezsiniz ama Asus ML 238H için kullanmışız. Mükemmel hatlara sahip tasarımına kusur olarak sadece üzerinde hoparlör olmamasını göstermişiz. Anlayacağınız hata bulmak için baya zorlanmışız. Çünkü Asus bu monitörde her şeyi o kadar doğru yapmış ki, tek yapabileceğimiz karşısına geçip monitörü seyretmek olmuş. Oldukça sağlam ve 3,9 kg ağırlığıyla oturaklı bir monitör olan ML 238H, tek parmakla tutup kaldırılabilecek kadar da zarif bir ürün. 23"lik LED monitör 10.000.000:1 kontrast oranı, 1920 x 1080 Full HD çözünülürlüğü, 2 ms tepki süresi ve Splendid görüntü modlarıyla tüm ihtiyaçları karşılıyor. Smert View teknolojisi sayesinde, monitörü geriye ya da öne yatırsak bile renk ayarları otomatik olarak yapıldığından performansını düşürmüyor. Monitörün en güzel yanı ise HDMI girişinden PS3'e bağlandığından kimi monitörlerde başımıza gelen düşük çözünürlük sorununu bize yaşatmamasıydı.





DOSYA

MSI GT780 DX

MSI'ın şimdiye kadar gördüğümüz en iyi tasarımlı, en ciddi görünüşlü oyuncu dizüstü bilgisayarıydı GT780 DX. Bu tasarım ve anlayış, MSI'ın oyuncular için bu sene büyük işler yapabileceğinin göstergesiydi. O kadar çok beğenmiştik ki elimizde hiçbir kanıt veya dedikodu olmadan MSI'ın eski takımı kovup yerine bambaşka tasarımcılar aldığına yemin edebilirdik. Tamamı siyah, fırçalanmış metal kapak, kırmızı çizgilerle yapılan kontrast, 17.3" full HD destekli ekran, Steelseries klavye, Intel i7 2670QM işlemci, GTX 570M (1,5 GB GDDR5) ekran kartı, 16 GB DDR3 RAM (32 ye kadar çıkabilir) ve 1,5 TB'lık 2X 750'lik RAID sabit disk... Tüm bunların üzerine daha ne denebilir ki? Tabii ki oyun performansı muhteşemdi. Üstelik havalı bir taşıma çantası ve Dirt 3 oyunu da beraberinde geliyordu. Üzerinde 720p (30 FPS) HD Web kamerası bile vardı. MSI, Editörün Seçimi logosunu hakkıyla almıştı. Bu ürünü gördükten sonra, 2012'de *oyuncu dizüstü bilgisayarları* testi yapmak farz olmuştu.





HIGH POWER PLUS GOLD

Test sistemimizin de güç kaynağı olan High Power Plus Gold'a şimdiye kadar ne işkenceler çektirdik ama hiçbir zaman bana mısın demedi. 1200W'lık bu canavarın en sevdiğimiz özelliği modüler kablolama sistemine sahip olması. Bu sayede kullanmadığımız kabloları sistemden ayırarak, kasa içerisinde kalabalık yaratmasından kurtulabiliyoruz. Hem kasa içerisinde çalışmak kolay oluyor hem de hava devir daimi daha etkili yapılabiliyor. Kullanmadığımız kablolarsa kutudan çıkan bir taşıma çantasının içerisinde saklanabiliyor. Yani son derece profesyonelce tasarlanmış bir güç kaynağı kendisi. 135 mm'lik fan, bu büyüklüğe göre olabildiğince sessiz çalışıyor. Daha da güzeli bu fan sistem durduktan sonra birkaç saniye daha çalışarak içerisindeki sıcak havayı tamamen dışarı atıyor. Böylelikle bilgisayar bileşenlerinin ömrünü uzatıyor. Test sistemimizin bu gizli kahramanını özellikle süper ya da ütopik sistem toplamak isteyenlere tavsiye ediyoruz.



Steelseries Shift: Cataclysm Klavye

Steelseries'in Shif serisi denince aklımıza gelen ilk şey tuş takımının değişebildiği. Yani tüm tuş takımını kaldırıp yerine kolayca bambaşka bir takım koyabiliyorsunuz. Elimizdeki klavye ise World of Warcraft için üretilmiş bir tuş takımının Shift klavye üzerine oturtulmuş versiyonu. Tuş takımını değiştirmeseniz bile üzerinde 3.5'luk ses giriş çıkışı ve iki adet USB 2.0 yuvası standart olarak bulunuyor. Klavyenin geniş bilekliği ve kullanım kolaylığı sizi uzun süre oyun oynarken bile yormuyor. Ama dediğim gibi, bu klavyenin olayı tuş takımın WoW için yapılmış olmasıydı. Sol tarafı özellikle oyuncular için kolaylık sağlayan birçok özellikle donatılmışken, sağ tarafı hem RAID'lerde hem de oyunda kullanılabilecek tekli komutlara ayrılmıştı. Klavye o kadar iyyidi ki bir süre sonra oyun içerisinde birilerine bir şeyler yazmak için / tuşunu kullanmayı bile unutturuyordu. WoW meraklıları için özellikle üretilmiş ama bence tüm DVO'lar için de kullanılabilecek, harika bir makro yazılıma sahip son derece güzel bir klavyeydi.



ASUS GTX580 DirectCUII

Asus'un gene kendisiyle yarıştığı, "ekran kartı ne kadar sağlam yapılır ve ne kadar zorlanabilir" başlıklı bir araştırma konusunda yer alabilecek ekran kartıydı bu. Nvidia'nın referans tasarımını alıp üzerine devasa bir soğutucu koyan Asus bu noktada ikinci bir araştırma konusuna daha dahil oluyor; Bir ekran kartı daha ne kadar büyük yapılabilir. Çift fanlı ve altlı üstlü kalkana sahip olan ekran kartının böyle büyük bir soğutucu taşımasının nedeni çok basit; ürün kendinden hız aşırtmalı olarak geliyor. Bu yüzden Asus bu kartta daha fazla hız aşırtma yapılması konusunda garanti vermiyor. İncelemeyi yaparken bu tanımlamayı son model bir spor araba alıp bir de modifiye etmeye kalkmakla örneklemişiz. Tabii böyle büyük bir soğutucunun ikinci avantajı ise kesinlikle ısınma sorunu olmaması. Zaten kartın battallığını görünce bunu şıp diye anlıyorsunuz. Kart için artılar kısmına serin ve hızlı, eksiler kısmına ise kocamaaan yazmışız. Gerçekten de kasanıza benim gibi çekiçle dalmak istemiyorsanız bu kartı almadan önce sığıp sığmayacağından emin olun.



LOGITECH G700

Piyasaya çıkmasının üzerinde uzunca bir zaman geçmiş olmasına karşın Logitech G700'e yine de bir göz atmak istemiştik. Nedenimiz çok basitti; donanım değişmezdi ama oyuncu değişirdi. FPS oynarken canımızı sıkan bir donanım DVO'ya geçtiğimizde bize dünyanın en iyisi gibi gelebilirdi. Tekrar gözden geçirdiğimiz G700 çok büyük olmasına karşın özellikle DVO oynarken bize büyük kolaylık sağladı. Bu fare tam bunun için yaratılmıştı. Keyifli bir DVO deneyimi sunmak için 13 tuşu olduğu zaten kutusunda da yazıyordu. SetPoint yazılımı sayesinde makrolar yaratıp bunları faredeki tuşlara atayabiliyordunuz. Bu sayede klavyedeki yükün büyük bir kısmını üstüne alıyordu. Size de oyun oynarken tek tuşa basmak kalıyordu. Ayrıca farklı profiller yaratıp bunların arasında hızlıca geçiş yapabiliyordunuz. Yani fareyi tam performansıyla kullanmak için önce üzerinde biraz uğraşmak gerekiyordu. Ama sonrasında bu çalışmanın karşılığını tam olarak alıyordunuz. Tek sorun farenin şarjı bittiğinde doluncaya kadar kablo ile kullanmak zorunda olmanızdı. Bu kadar kusur kadı kızında da olur.

LOGITECH Z906

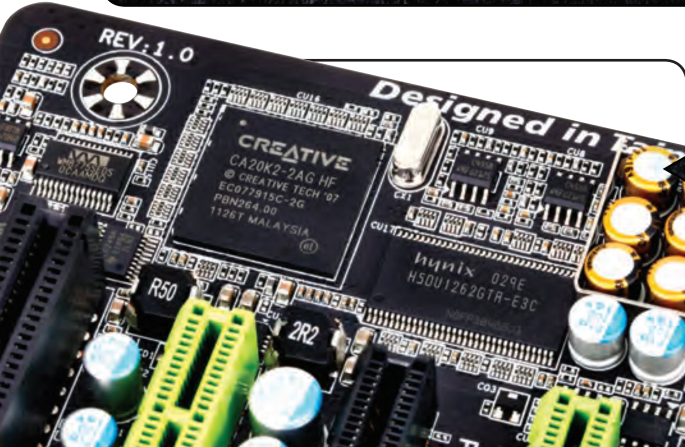
Z906'nın sunumu, en az ürün kadar ilginçti. Galatasaray ITM (İletişim Teknoloji Müzik Okulu) kurucularının mükemmel bir sunumla anlattığı bu ses sistemi resmen ağzımızı açık bırakmıştı. İşin mürekkebini yalamış ses mühendisleri karşımızda olunca, kendimizi yeniden öğrenci gibi hissettiğimiz bu sunum sonrasında Logitech Z906 için ne desek boştu. 500W'lık 5+1 düzenegindeki bu ses sisteminin en önemli özelliği sesi doğru olarak iletmesiydi. Yani bizi hasta etmeyecek seviyede ve gerçek sesi duyabilmemize imkân tanıyan, aynı zamanda kullanıcıya vaad edilen tüm değerlere ulaşan bir ses sistemiydi. Kurulumu ve kontrolü kolay olan Z906 küçük bir odada sesi kolay kolay sonuna kadar açamayacağız kadar güçlüydü. Kablolu olarak döşenebilen sistem THX onaylı ve evinizdeki tüm elektronik aletleri bağlayabileceğiniz dijital ve analog girişlere sahipti. Logitech'in bu son derece kaliteli ürünü kaliteli müzik dinlemek isteyen herkese gönül rahatlığıyla önerebileceğimiz bir sistem.



TOSHIBA Qosmio X770 3D

Yüksek performanslı dizüstü dendiğinde akla gelen ilk serilerden biri olan Toshiba Qosmio bizi hiç beklemediğimiz bir yerden vurmuştu. X770 3D daha kutusundan çıkarken tasarımıyla bizi etkilemeyi başarmıştı. Hatta ürünün performansını gördüğümüzde, birkaç ay önce yaptığımız oyuncu dizüstü bilgisayarları testine sokamadığımız için hayıflanmıştık. Mert kalfanın evdeki bilgisayarını ezip geçen X770 3D'nin içerisinde Core i7-26Qm işlemci, Nvidia 560M GTX ekran kartı, 8GB bellek ve 1 TB sabit disk vardı. 3D destekleyen bu bilgisayarda, oyun oynamak dahil aklınıza gelen her türlü uygulamayı çatır çatır çalıştırabiliyordunuz. Arkadan aydınlatmalı klavyesi, Harman/Kardon ses sistemi, 17.3"lik boyutuyla tam bir oyun canavarıydı. Toshiba'nın o ünlü sabit disk sürücüsü korumasıyla zırhlanmış X770, hem tasarım hem de performans olarak bizi oldukça etkilemişti. Toshiba'da nicelerini bekliyoruz.





Gigabyte G1 Assassin 2

Test Merkezimize ilk giren X79 anakart olmasının yanı sıra, Gigabyte'ın rakiplerine karşı bu sene sürdüğü en etkili silah olmaya adaydı bu kart. Susturuculu ve tabanca şeklindeki soğutucuları, üzerinde Creative X-Fi ses kartı ve E2100 ağ istemcisi olması, UEFI biosu, kablosuz ağ adaptörü ve çok zengin kutu içeriğiyle Gigabyte'tan uzun züredir görmediğimiz bir bombaydı. Oyuncuların rüyası olan birçok özelliğiyle özellikle üst seviyedeki oyuncuları hedeflediği çok açıktı. Hız aşırtma için, Easy Tune uygulaması sayesinde bu işin acemilerine bile yol gösteriyordu. G1 Assassin 2, Gigabyte'ın bu sene oyunculara yönelik yapacağı işlerin en büyük göstergesiydi. Şimdiye kadar gördüğümüz en havalı anakartlarından birisiydi. Tabii ki performansıyla da göz kamaştırıyordu. Kartın tek eksik tarafı 4 adet RAM yuvası olmasıydı ki bu eksikliği de hata bulamadığımız için uyuz olduğumuzdan yazmıştık. Aslında kartın hiçbir eksiği yoktu. Olanlar da kadı kızında bile bulunuyordu.

PAZAR YERİ

DEĞİŞİM ZAMANI

Hazır yeni yıla girmişken sistemlere de bir el atalım diye düşündük. Bu yüzden de özellikle ütopik sistemi bayağı bir salladık. Hal böyle olunca yeni gelen ürünler bütçeyi bayağı bir şişirdi. Tabii bir yandan da ürünler yeni olduğu için birçok yerde bulunamadığından ve henüz yeteri kadar yaygınlaşmadığından ikinci alternatiflerin çoğu boş kaldı. Özellikle ütopik sistem için satılan parçaların çoğu sınırlı stoklarda olduğundan bunların kısa sürede temini biraz zor olabilir. Süper ve ideal sistemde daha az değişikliğe gittik. Ekonomik sisteme ise çok dokunmadık. Bu üç sistemdeki bazı ürünlerde stok sorunu vardı. Yani stokları çok sık güncellenmiyordu veya stok adetleri çabuk tükendiğinden ürünler bulunamıyordu. Bu yüzden onları da tekrar elden geçirdik ve parçalarını güncelledik. Olmayanların yerineyse yeni parçalar koyduk. Özetle üçü de yerli yerine oturdu.

Bu yıl, teknolojideki gelişmelere paralel olarak bu dörtlü de güncellenecektir.

Her ay bu satırları hazırlarken tablonun altındaki tüm siteleri tarıyorum ve ister istemez bu sitelerin kısmi kullanım testlerini de yapmış oluyorum. Hepsini birbiriyle otomatikman karşılaştırıyorum. Hepsi de satış sitesi olduğundan benim için en önemli şey sitede geçirdiğim zaman değil ürüne en kısa sürede ulaşabilmem oluyor. Çok açık söyleyeyim Teknobiyotik, Vatan, Eksen ve Inventus'un beni ürüne hızlı bir şekilde ulaştıran tasarımı seviyorum. Özellikle Teknobiyotik'in ürün filtresi bana acayip zaman kazandırıyor. Teknoloji hastaları tarafından hazırlanan bir site olduğundan aradığım ürünü en ufak ayrıntısına kadar eleyebiliyorum. Tabii ki bu sitelerin arasında hepsiburada.com'u da atlamamak gerek.

Önümüzdeki aylarda yandaki tabloyu sizler için daha kullanılır hale getirmek üzere çalışıyorum. Dilerim sizlere güzel sürprizlerle dönebilirim.





99 GÜN, 99 ÜRÜN

Bimeks'in kampanyası "99 Gün, 99 Ürün"ü takip ediyor musunuz? 18 Ocak'ta sona erecek olan ve her gün farklı bir üründe indirime giden kampanya dahilinde, tek bir fatura ile sadece tek bir ürünün alınabildiğini hatırlatayım. Yani "aaa, bu ne kadar ucuzlamış böyle" deyip aynı üründen üçer beşer alamıyoruz ne yazık ki. Bunun yanı sıra mağazanın farklı kredi kartlarına farklı kampanyalar uyguladığını belirtmekte fayda var. Kısacası 18 Ocak'a kadar her gün, indirime giren farklı ürünler bir tık uzağınızda olacak Oyungezerler. Bugünlerde avcunuz kaşınıyorsa, para harcamaya niyetiniz varsa en azından kampanyalı harcayın da sonradan çok üzülmeyin. Ayrıntılı bilgi için: http://bit.ly/qXvnXQ

SAMSUNG GALAXY NOTE

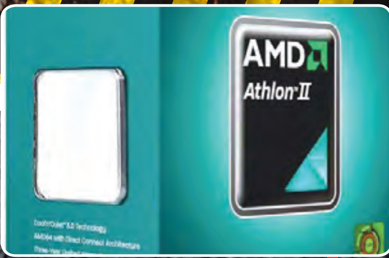
Samsung'un hem telefon hem de tablet olan hibrid cihazı Galaxy Note, Türkiye'ye de adım attı. Android 2.3.5 Gingerbread işletim sistemine sahip olan ürün, 1.4GHz çift çekirdekli işlemcisiyle göz doldururken, 5.3"lik 800 x 1280 piksel çözünürlük ve 16 Milyon renk sunan Super HD AMOLED ekranıyla da görsel şölen yaşatıyor. MicroSD kart ile genişletilebilen 16GB'lık hafızası, 1080p kalitesinde 24fps çekim yapabilen 8MP'lik kamerası (ön kamerası da 2MP) da cabası. 178gr ağırlığa sahip olan ürün, peşin olarak 2200TL civarında bir fiyat etiketine sahip. Dilerseniz Turkcell'den kontratlı olarak da alabilirsiniz kendisini. Detaylı bilgi için: http://bit.ly/rKw7gB (Ürün sayfası), http://bit.ly/v6XvMR (Turkcell sayfası)



IPHONE 4S TÜRKİYE'DE!

Merakla beklenen iPhone 4S, üç büyük operatör tarafından da geçtiğimiz ayın 16'sında satışa sunuldu. Fiyatlara kısaca bir bakalım isterseniz. Turkcell, 16GB'lık modeli aylık 99TL, 32GB'lık modeli aylık 127, 64GB'lık hafıza seçeneği sunan modeliyse aylık 143TL'den başlayan fiyatlarla satışa sundu. Avea'da ise 115TL, 133TL ve 151TL olarak seyreden fiyatlandırma (sırasıyla 16GB, 32GB ve 64GB), Vodafone'da 87TL, 112TL ve 117TL şeklinde. Tüm fiyatların 24 ay taahhütlü olduğunu belirteyim. Fiyat farklılıkları sizi aldatmasın, zira bu fiyatlara sunulan servis seçenekleri de farklı. Hem yerim kısıtlı olduğundan, hem de daha da yazarsam burası iyice karman çorman bir hal alacağından sizi en iyisi ilgili internet sitelerine yönlendireyim. Buyrun: http://bit.ly/v5FvwM (Avea), http://bit.ly/sQpSlN (Turkcell), http://bit.ly/vKgxKD (Vodafone). İyi alışverişler!









	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2400 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 78$	(j) 84$	(g) 199$	(a) 201$	(a) 393$	(o) 355$	(b) 1270$	-
Anakart	MSI 870-C45		Gigabyte Z68X-UD3-B3		Asus Maximus IV GENE-Z		Asus Rampage IV Formula	
	(a) 75$	(i) 73$	(b) 166$	(o) 153$	(a) 209$	(b) 222$	(l) 499$	-
Bellek	Corsai 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsai 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(j) 64$	(a) 64$	(j) 64$	(a) 64$	(a) 62$	(i) 70$	(i)339$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(a) 115$	(b) 118$	(f)277$	-	(a) 422$	(k) 436$	(b) 1858$	(e) 1790$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		Kingston SSDNow KC100 480GB SSD x2	
	(g) 46$	(b) 44$	(g) 46$	(b) 44$	(b) 265$	-	(i) 2178$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-	(a) 27$	(i) 26$	(g) 183$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Asus Sense	
	-	-	-	-	-	-	(e) 349$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(a) 53$	(k) 51$	(a) 130$	(e) 128$	(a) 167$	(k) 176$	(a) 208$	(k) 220$
Kasa	Dark Orion		AeroCool VX-R LE		CM Storm Enforcer		AeroCool XPredator Big Tower	
	(e) 60$	-	(l) 68$	(a) 83$	(l) 113$	-	(i) 169$	(l) 139$
Fiyat	512$		960$		1593$		6955$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal



LOGITECH G105

Logitech, Modern Warfare 3'ün resmi klavyesi olan Gaming Keyboard G105'in Türkçe dil desteği sunan versiyonunu piyasaya sundu. İki farklı parlaklık düzeyinde ayarlanabilen yeşil arka aydınlatma, 6 adet ayarlanabilir "G" tuşu, tuş başına 3 adet makro atayabilme, Logitech Gaming yazılımı ile karmaşık makrolar hazırlayabilme gibi özelliklere sahip olan klavye, aynı anda 5 tuşa basmamıza ve Windows tuşunu devre dışı bırakmamıza da izin veriyor. Böylece her türlü esnekliği sunarken, oyun keyfimizin bozulmasını da engelliyor. Firmanın, Logitech Gaming Keyboard G105 için tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatı da 118TL. Ayrıntılı bilgi için: http://bit.ly/tnPGEKbit.ly/w2biMT

TAMİR ATÖLYESİ

Bu ay "sistem güncellemesi" anafikirli bir teknik servis oldu Oyungezerler. Çoğunlukla da sizi Pazar Yeri'ne yönlendirdim farkındaysanız. Sorularınıza cevap ararken oraya da bir göz atın, belki size uygun işlemciyi ya da ekran kartını bulabilirsiniz. Bulamazsanız da sorun canım, işimiz ne?

YAR BANA Bİ' EKRAN KARTI MEDET!

Selamlar Burak Abi *("Burak abi" az önce çıktı, ben ilgileneyim?-Mert)*,
Öncelikle nasılsınız? Havalar nasıl oralarda, kaportalar fazla ısınıyor mu? Yoksa Mert kalfanın çaylarıyla ısınıyor musunuz bu soğuk günlerde? Malum öğrenci milletiyiz biz. Battaniyelerle oturuyoruz buz gibi evde, bir de salep icat edilmeseydi nasıl donmadan dururduk burada kim bilir. Ben sistemimi yazıp hemencecik soruma geçeyim, sizin de çok kafanızı şişirmeyeyim.

Sistem şu:
Gigabyte EP35C-DS3R anakart
Intel Core 2 Duo E8400 işlemci
6GB Kingston (galiba DDR2) bellek
Zotac GeForce GTS250 Eco Edition ekran kartı
OCZ 500 Watt StealthX Stream güç kaynağı
1 – Ekran kartımı yenilemek istiyorum (aah ah, yaktın beni Battlefield 3). Kafamı kurcalayansa, anakartımın yeni ekran kartımı destekleyip desteklemeyeceğini bilmiyor olmam. Biraz araştırdım ama bu konu hakkında ama pek bir bilgi bulamadım. Gigabyte EP35C-DS3R, GDDR5 kartları destekliyor mu?
2- Destekliyorsa sence hangi ekran kartı iyi bir fiyat performans oranına sahiptir? Direkt olarak İdeal veya Süper sistemlerin ekran kartlarına mı bakayım? Desteklemiyorsa nereye bakayım (yani kısacası bana bi ekran kartı önerebilir misin?)
3 – İşlemci konusunda ne düşünüyorsun? Sence değiştirmeli miyim?
4 – Bana sistemim (ya da genel olarak hayat) hakkında bir önerin var mı?
Okuduğunuz ve zaman ayırdığınız için çok teşekkürler. Hadi rastgele! Can Özkan

Selamlar Can, Valla iyiyiz ne olsun. Havalar da buz gibi son iki gündür. Daha şimdi baktım telefonuma, "İstanbul 2°" yazıyor (hatta hissedilen -6'ymış). Bununla beraber ben de "öğrenci milleti"ne mensup olduğumdan, halinizi anlıyor ve bir artırıyorum. Gerçi beni üşüten, havadan ziyade okulun ta kendisi de... Neyse efendim, geçelim zatıalinizin soru(n)larına.
1 – Ekran kartın hakikaten pek bir sönük kalmış. Güncel oyunların tadına bakabilmen için değiştirmen şart. "Ne alacağım peki" dersen de, seni bu ayki Ekonomik ya da İdeal sistemlerimizin bulunduğu tabloya alayım. Üst düzey bir ekran kartı alma derim (Süper Sistem'deki gibi mesela), zira darboğaz oluşacağından verimli performans alamazsın ve verdiğin paraya yazık olur. Bunun yanı sıra "anakartın GDDR5 desteklemesi" diye bir şey yok. AGP ve PCI Express muhabbetiyle karıştırdın sanırım onu ki orada bir sorun yok merak etme.

2 – Bu sorunun cevabını 1. cevap çalmış!
3 – İşlemci konusunda da sıkıntı var, evet. Yalnız işlemcinin kullandığı soket (LGA 775) epey bir eski olduğundan, oraya hiç bulaşma derim ben. Suyunu sıkabildiğin kadar sık, sonra toptan yeni bir sistem topla bence.
4 – Yukarıda da bahsettiğim gibi, seni şimdilik kaldıracak (ve sistemine uygun) bir ekran kartı al öncelikle. Bütçene göre Ekonomik ya da İdeal sistemden seçebilirsin. İşlemcini de yerinden etme şimdilik. Eğer anlıyorsan overclock işine de girebilirsin ama "Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olma" tehlikesini de unutma. Bir tavsiyem de indie oyunlara sarman olacak. Yavaştan eskiyen bir bilgisayar sahibi olarak eğlenceli, öğretici, farklı, ucuz ve sistem dostu indie oyunlar ilaç gibi geldi bana. Bu aralar

SANAYİ DEVRİMİ

"Sanayi Devrimi'nin gücünü anlamadan, insanlığın gücünü anlayamazsınız!"



No Bombs

Siz de benim gibi saçı sakalı dağıttıysanız ve insanlar size potansiyel bombacı gözüyle bakıyorsa (çok sevgili Pendik halkı gibi), gidin bir düzelttirin saçınızı. Ya da kime ne canım, aaa. Kendi tiplerine baksınlar önce! (yani diyorum ki çantayla falan olmaz bu iş)

Blood Puddle Pillows

Karşılıklı uyuz olduğunuz bir akrabanızın yüreğine indirmek için ideal. Sevinçten tabii.





Smarin Livingstones

İnsanoğlunun doğayı oturma odasına hapsetme macerası tam gaz devam ediyor Bu hızla gidersek, 2020 yılında salonumuzu ufak çaplı bir ormana çevirebileceğiz! (doğayı taklit etmeye harcadığımız çabayı doğanın kendisine harcasak, dünya 1 ayda pür-i pak olur.)

Relax'N Nap Pillows

Yüzüstü yatarken burnunu yastığa gömmekten nefret edenlerden, yüzüstü yatarken burnunu yastığa gömmekten nefret edenlere! Üstelik 89.95'e değil! 79.95'e değil! Sadece ama sadece 69.95$'a! Bu fırsat kaçar mı? Kaçar.



Obsessive Furniture Black Jar Chair

İsminden de anlayacağımız üzere oldukça saplantılı ve kavanoz dipli bir sandalye kendisi. Oturduğumuz anda çektirdiği çilelerle tüm yorgunluğumuzu şıp diye alıyormuş. Çektiğimiz çileyse baki kalıyormuş.



her canım sıkıldığında açıp The Binding of Isaac'i oynuyorum mesela. Genel olarak tavsiyeler vermeye kalksam değil Teknik Servis, Organize Sanayi sayfaları yetmez. Konuşmaya başlarsam kimse beni durduramaz, o nedenle bu konuda susayım bence (bir de bu konularda konuştuğum zaman karşımdakini depresyonun eşiğine çekmişliğim çoktur). Sen de bizden postanı esirgemediğin için sağol. Her alanda başarı seninle olsun.

"BURAK ABİ" DEĞİL, "MERT ABİ"!

S Merhaba Mert abi nasılsın?
Herkesin hâlâ mektuplarında "Burak abi" diye yazdığını görüyorum *(Sorma yahu…-Mert)*. Dergiyi tamamen okumuyorlar mı nedir *(Bence bilerek yapıyorlar!-Mert)*? Cık cık cık (kınama efekti).

Benimse sana, iki sene önce toplattığım bilgisayarımın geleceği ile ilgili sorularım olacak. Kendisiyle Call of Duty: Modern Warfare 3'ü adam gibi çalıştıramayınca, artık bir değişime gitmem gerektiğini anladım. Öyle ki Cpt. Price'ın o bulanık yüzü hâlâ her gece rüyama giriyor *(eminim köşeleri kontrol etmeni istiyordur.-Mert)*. Neyse kısa keseyim, 200-250TL zorlasam 300TL gibi bir bütçem var. Sistemimse şu:
Gigabyte GA-MA770-US3 anakart
2GB bellek
AMD Athlon II X3 425 2,71Ghz işlemci
Asus EAH4350 1GB ekran kartı
Benq G2220HDA monitör
Quake mATX 300W kasa

Umarım atladığım bir şey yoktur. Varsa da, yazmadığım parçayı nereden öğrenebileceğimi ve hangi parçaları değiştirmem gerektiğini yazıp bana gönderirsen çok sevinirim. En yüksek kalitede olmasa da, son çıkan oyunları oynayabileceğim bir sistem istiyorum. Şimdiden teşekkürler.
Not: Donanım konusunda çok bilgili değilim. Buna paralel olarak sistemi yazma olasılığım da yüksek olduğundan, beni rezil etmemek için bu e-postayı dergide yayınlamazsan çok makbule geçer *(hehehe-Mert)*. Mehmet Erçetin

C Selamlar Mehmet. Niye rezil olacakmışsın canım, aa. Böyle derseniz illa yayınlarım mektuplarınızı haberiniz olsun (gıcığım, ne var). Hem de "Mert abi" diye girmişsin, "Burak abi" diyenleri haşlamışsın benim yerime. Senin mektubunu yayınlamayacağım da kimin mektubunu yayınlayacağım?

Şimdi şakayı bi kenara bırakıp sorularına dönelim. Sisteminin gerekli parçalarını eksiksiz yazmışsın merak etme. Sistemine bir ekran kartı, bir de bellek takviyesi yapmanı önereceğim. Ekran kartını da, bizim Ekonomik ya da İdeal sistemden seçebilirsin (tablolar güncellendi bu ay). Şimdi gelelim karşına çıkabilecek sorunlara. Öncelikle sisteminde bulunan güç kaynağı, hem kapasite hem de kalite açısından sana sorun çıkarabilir. En az bir 500W'lık güç kaynağı almanı isteyeceğim senden. Burada da bütçe sıkıntısı çıkıyor ortaya… Bunun yanı sıra alacağın belleğin, elindeki bellekle aynı marka modelde olmasına da dikkat etmen gerekiyor. "İlla çalışmaz!" demiyorum ama diğer türlü uyum sorununa paralel olarak pek çok sıkıntı yaşaman mümkün. "Belleğini bir kenara bırak, yeni bir çift kanal bellek al" desem, ekstra masraf. Zor bir durum. Ama bana soracak olursan belleğe hiç bulaşma. Dediğim gibi, Ekonomik ya da İdeal sistemden ekran kartını seç. Güç kaynağı olarak da High Power, Thermaltake, Seasonic ya da Cooler Master'dan (en az) 500W'lık modeller seçebilirsin. Ama her durumda bütçeni biraz daha artırman gerekecek.

KASA İSTİYORUM! KASA GETİRİN BANA!!

S Selamlar Organize Sanayi çalışanları ve selam Mert Usta *(kalfa olacak o.-Mert)*. 4. yaşınızı kutlar hayırlara vesile olmasını dilerim *(teşekkür ederiz-Mert)*.
Şimdi gelelim sorularıma.
1 – Yeni Aldığım Gigabyte EP45T-UD3LR anakartıma uygun toz filtreli, soğutma sistemi iyi, kaliteli ve ucuz bir kasa almak istiyorum. Fakat piyasada o kadar çok kasa var ki, işin içinden bir türlü çıkamadım. Pazar Yeri'nde İdeal ve Süper sistemin kasaları ihtiyaçlarımı karşılar mı?
2 – Gelecekte ekran kartımı değiştirmeyi düşünüyorum. İstediğim kartlarsa NVIDIA GeForce GTX560 yada GTX580. Sizce hangi kartı almalıyım? Kasa seçimini bu soruya göre değerlendirirseniz sevinirim.
3 – Sistemimin diğer parçaları şöyle:
Intel Core 2 Duo E8400 işlemci
6GB DDR3 1333 Mhz Bellek
650 Watt Cooler Master güç kaynağı
Bu sistemle hangi ekran kartından en iyi verimi alabilirim? Güç kaynağımın gücü istediğim kartlara yeter mi?
4 – Yetmezse ve Pazar Yeri'ndeki kasalar bu kartların istediği gücü karşılayamazsa başka bir kasa önerebilir misiniz?
Yazıda hata yaptıysam özür dilerim. İyi çalışmalar.
Not: Umarım bu mektubunu okuyup cevaplarsınız. Daha önce size gönderdiğim mail'lerden sadece birini cevaplamıştınız çünkü *(atarımı da yaparım diyorsun :)-Mert)*. Neyse canınız sağ, yeni yılınız kutlu olsun. Mesut Köksal

C Selamlar Mesut. Öncelikle senin de yeni yılın kutlu olsun. Maya takvimine göre son yılımız, doya doya yaşamamız gerekiyor ne de olsa. Gelelim cevaplarına.
1 – Evet, o kasalar her türlü ihtiyacını karşılar.
2 – Ben olsam NVIDIA GTX 560Ti'yi seçerdim. Ama bu sorumun cevabı şuna göre de değişebilirdi. Ne kadar gelecekte?
3 – Değişmeyebilirdi de. Çünkü zaten sistemin yaşını başını epeyce almış, toruna torbaya karışacak yakında. Keşke yeni aldığın anakartın desteklediği soket de yeni olsaymış. O zaman daha kapsamlı bir operasyona girebilir, ekran kartı seçimlerimizde daha üst seviye modellere yönelebilirdik belki.
4 – Güç kaynağın yeterli seviyede, merak etme. Ayrıca Pazar Yeri sistemlerimizdeki kasaların hepsinin güç kaynaksız modeller olduğunu düşündüğümüzde, kartların istediği gücü karşılamak senin kendi güç kaynağına düşüyor yine.
Kendine iyi bak, iyi oyunlar.

MASAÜSTÜNDEN DİZÜSTÜNE UZANAN BİR YOLCULUK

S Merhabalar Mert abi kolay gelsin. Üç sorum olacak, yardımcı olursan çok mutlu edersin beni.
1 – Benim eski bir bilgisayarım var. Bu yazın sonunda 8. senesini dolduracak *(hey maşallah-Mert)*. Biraz ayakta tutmakta zorlanıyorum kendisini. Bu eski sistemlerin yükünü hafifletebileceğim bir iki tavsiye verebilir misin? Amacım oyun oynamak değil zaten, ondan vazgeçeli çok oldu.
2 – Bir de Samsung R522 model bir dizüstüne sahibim. Ondan da yeterince performans alamama gibi bir sorunum var. Örnek olarak, iki sene önce yaz ayında GTA IV oynarken ortanın biraz üstünde grafik ayarlarıyla sorunsuz oyayabiliyordum. Ama gel gör ki geçen yaz tekrar oynamak istediğimde (evet yazdan yaza oyun oynuyorum), en düşüğe yakın grafik ayarlarında bile problem çıkarmaya başladı. Rahat oynatacağı oyunlarda bile yer yer kasılmalar meydana gelebiliyor. Bir de işletim sisteminin kurulu olduğu diske (C:), oyun yüklediğim zaman oyundan çıkarken mavi ekran hatası geliyor. İnternetten araştırdım ve çoğu anlatılanı yapmama rağmen değişiklik olmadı. 1 tanesi hariç. O da kasayı açıp içini temizlemekti (özellikle de bellek yuvalarının aşırı tozlandığı yönünde görüşler vardı). Fakat internetten baktığım kadarıyla bu çok zor bir işlem. Bir de açan adamların çoğu touchpad veya klavyeye zarar verdiklerini yazmışlar.
Sormak istediğim, kasayı açarken dikkat etmem gereken nelerdir? Temizlemenin daha kolay bir yolu olabilir mi? Veya sorun aşırı tozlanmada da olmayabilir mi?
3 – Aralık ayında incelemesini yaptığınız MSI GT780DX beni benden aldı resmen *(beni de-Mert)*. "O nasıl dizüstü lan öyle?" dedim ilk gördüğümde. Bu aleti önümüzdeki yaz almak istesek ne kadar veririz ki acaba? 2000TL civarına düşer mi sence? Ya da o zaman bu fiyat civarında bunun gibi bir oyuncu dizüstü diyebileceğimiz nasıl bir bilgisayar alabiliriz? Soru bombardımanına tuttuğumun farkındayım. Zaman bulur ve cevaplarsan çok sevinirim. Kendinize iyi bakın.
Emre Yıldız

C Merhabalar Emre, 1 – Bilgisayarın öyle böyle eski değilmiş yalnız. Donanımsal açıdan umutsuz vaka olduğunun sen de farkında gibisin, o nedenle yazılımsal duruma bakalım. İlk yapman gereken, temiz bir Windows kurman. Sonrasında arka planda çalışan ve hiçbir işine yaramayan tüm programcıkları kapatman gerekiyor (işletim sistemine göre değişen bu programların hangileri olduğu ve nasıl kapatıldıklarına dair internette bir ton makale mevcut). Windows'un tema efektlerini kapatıp, düşük çözünürlüklü duvar kâğıtları kullanır ve masaüstü kısayollarını da elinden geldiğince az tutarsan, işletim sistemini bir kuş kıvamına getirebilirsin.
2 – Bana da bilgisayarın tozlanmaya bağlı olarak ısınıyormuş gibi geldi. Bunun yanı sıra Windows'un şişmiş, sürücülerin bozulmuş da olabilir. Mavi ekrandaki hata kodunu bir Google'dan aratırsan, daha anlamlı sonuçlar elde edebilirsin (bana da atabilirsin). Bana sorarsan dizüstü bilgisayarının kasasını açma derim. Anladığım kadarıyla fazla teknik bilgiye sahip değilsin bu konuda, o nedenle dizüstü bilgisayarının sonu olabilir bu durum. Yapabileceğin en mantıklı iş, ücretini ödeyip bilgisayarını bir güzel temizletmek olur.
3 – Yazları oyun oynamaya kararlısın sen hakikaten. Ve evet, MSI GT780DX hakikaten muhteşem bir cihaz. Fakat gelecek yaza kadar fiyatının yarı yarıya düşeceğini hiç sanmıyorum. 2000TL seviyesinde bu denli yüksek konfigürasyonlu bir şey bulabileceğini de. Yurtdışından belki bir şeyler ayarlanabilir ama burada zor. O bütçeye hangi bilgisayarı alabileceğini de gelecek yaz konuşuruz artık. Zaman buldum, cevapladım. Üzerine dergide de yayınladım. Fena mı oldu? Sen de kendine iyi bak Emre.

Sorunlarınızın çözülmesi için Organize Sanayi'yi ziyaret etmek: 7.90TL. Kalfanın soruları cevaplaması: bedava. Mutlu bir oyungezer görmek, paha biçilemez! Geri kalan her şey için: donanim@oyungezer.com.tr **-Mert**

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr



BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

4 ARALIK

Kullanıcıyı düşünen tablet

Piyasadaki tabletler o kadar çoğaldı ki bu ürünleri elime ilk aldığım zamanki heyecanı artık hissetmiyorum. Ama bir yandan da sevmeden edemiyorum. Çünkü bir tablete sahip olmak hayatı gerçekten de kolaylaştırıyor. Hele de her yerden internete kolayca bağlanmayı, oyun oynamayı, film seyretmeyi ve kitap okumayı seviyorsanız... Sonuncu seçenek Türkiye'de pek rağbet görmüyor ama diğerlerinin çok geçerli birer tablet alma sebebi olduğu kesin.

Toshiba'nın AT100 tableti ilk bakışta çok çekici bir tasarıma sahip değil ama değiştirilebilir arka kapağın tırtıklı olması bile tasarımcıların bir kullanım kolaylığı sağlamaya çalışarak rakipleri arasından sıyrılmaya çalıştığını gösteriyor. Açık söyleyeyim benim bu tablette en çok sevdiğim şey, çok kaba tasarlanan bir kapağın altına saklanmış olsa da standart USB ve HDMI kablolarının tablete kolayca bağlanabilir olması. Böylece hem ille de o markanın kablolarını kullanmaktan kurtuluyorsunuz (mesela Apple bunu hep yapıyor), hem de elinizin altındaki kabloları kullanabiliyorsunuz. Zaten 16GB'lık dahili belleği olan bu tablete istediğim filmi ya direkt aktararak ya da USB belleği tablete taktıktan sonra tableti HDMI'dan televizyona bağlayıp kolayca seyredebildim. Kablo yüzünden ayakta durmak zorunda kalmasam oyunda oynayacaktım. Ne de olsa üzerinde çift çekirdekli 1GHz NVIDIA Tegra 2 işlemci ve 1GB RAM var. Zaten bu işlemci ve RAM tabletlerde standart hale gelmeye başladı. O sayede hiçbir uygulamada zorlanmıyor. Üzerindeki kameralardan arkadaki 720p, 30 FPS video da kaydedebiliyor. Önünde de 5MP'lik otofokuslu başka bir kamera var.

Android 3.1 işletim sistemli Toshiba AT100 standart 10.1" IPS LCD ekrana sahip ve desteklediği çözünürlük 1280 x 800 piksel. Wi-Fi desteği de var haliyle. Pil ömrü de oldukça uzun. 11 saate kadar dayanabiliyor. Kalınlığı ve ağırlığı bence ele oturduğu için güven veriyor. O narin ürünlerden birisi değil yani. İçerisinde McAfee antivirüs ve ofis belgeleri için QuickOffice uygulamaları da var. Üstelik A-GPS, dijital pusula ve Toshiba'nın tablet, televizyon, bilgisayar gibi tüm bileşenleri aynı eko sistem altında toplamayı amaçladığı Toshiba Places uygulaması da var. Eğer elinizde güvenle tutabileceğiniz ve iyi performanslı bir tablet arıyorsanız bir göz atmanızda fayda var derim. Fiyatı 1290 TL KDV dahil ve sunduğu özellikler düşünülünce hiç fena bir rakam değil bu.



Tablet

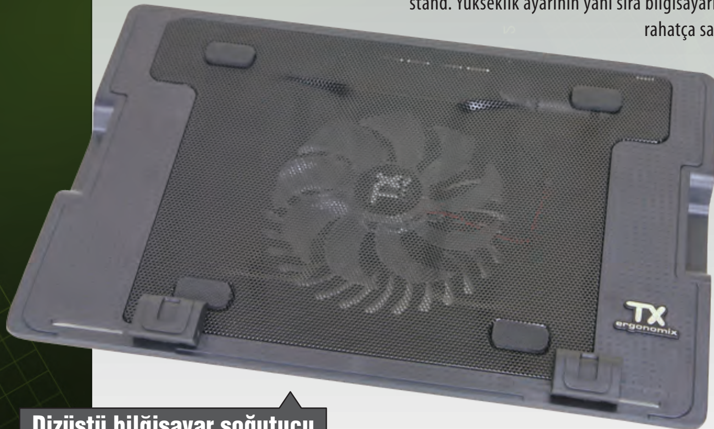
USB # HDMI # dayanıklı

POSTED @ 16:07 / 8 yorum

8 ARALIK

İkinci monitörünüz olsun ister misiniz?

Dizüstü bilgisayar standlarıyla çalışanları ilk defa Almanya Nintendo ofisinde görmüştüm. Bir dizüstü bilgisayarı masada kullanmak yerine onu bir standa koyup daha konforlu bir klavye ve fareyle kullanma fikri gerçekten de çok hoşuma gitmişti. Hem bilgisayarı yükselterek kullanıcıya ergonomik bir oturuş açısı sağladığı için sağlıklıydı da. Öyle sevmiştim ki bunların hoparlörlü olanlarından bir tane alıp eski bilgisayarımı müzik seti gibi kullanmaya başlamıştım. O ürün bir TX Cool Sound'du. O gün bugündür TX serisini severim. Şu an elimdeki model de 140mm'lik mavi LED aydınlatmalı fanı ve 5 kademeli yükseklik ayarıyla dizüstü bilgisayarını monitörün yanında 45 dereceye kadar yükseltip resmen ikinci bir monitör gibi kullanılabiliyor. Öncelikle şunu söyleyeyim. Tek bir USB bağlantısıyla beraber size 4 USB'li bir HUB sunan ve üstelik fan için enerjiyi de buradan sağlayan TX Ergonomix gerçekten de adı gibi ergonomik bir stand. Yükseklik ayarının yanı sıra bilgisayarı alttan destekleyen ayaklarının rahatça sağa sola oynatılabilmesi sayesinde 9"-17" aralığındaki tüm dizüstü modellerini destekliyor. Lakin bu ayakların bağlantıları plastik olduğundan 17"liklerin ağırlıklarını kaldıracağından biraz şüpheliyim, bu ayaklar bir kırılırsa tüm stand tamamen kullanılmaz hale gelir. Standın alt yüzü mesh adı verilen petekli yapıda ve bu yüzden mükemmel bir hava akımına sahip. Zaten standın işlev açısından hiç bir kusuru yok. Benim tek derdim tasarımı. Fiyatı 44$+KDV. Değer mi derseniz bence değer.



Dizüstü bilgisayar soğutucu

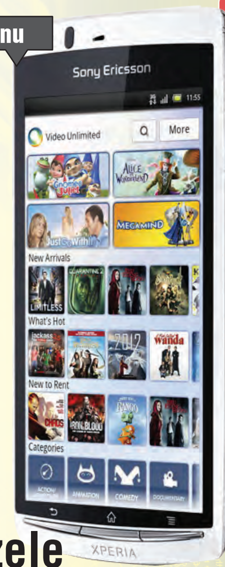
Yüksek # soğuk # sessiz

POSTED @ 16:12 / 12 yorum

Bu aydan sonra **Benim Güzel Pipboy'um** tatile çıkıyor. Ağabeyi Organize Sanayi ona biraz izin verdi. Şöyle bir dolaşıp gelecek.

18 ARALIK

Cep Telefonu



Güzele bakmanın sevabı

Geçen aylarda incelediğim Xperia Arc tasarımıyla beğenimi kazanmıştı. Xperia Arc S de neredeyse baştan aşağıya aynı tasarıma sahip bir akıllı telefon olarak elimde. Narin ve şık duruşunda hiçbir sapma yok. Hal böyle olunca da aklıma gelen ilk soru neyin değiştiği oluyor.

Öncelikle en önemli gelişme 1.4GHz tek çekirdekli işlemcisi. Bunun dışında kalan geliştirmeler çoğunlukla sistem üzerinde. Parmağınızı kaldırmadan klavyenin üzerinde kaydırarak kelime yazabiliyorsunuz. İlk başta zor görünse de yapmanız gereken tek şeyin sırayla harflerin üzerine gelmek ve kelime tamamlandığında parmağınızı kaldırmak olmasına alıştığınızda hızlanmaya başlıyorsunuz. Uzun kelimeler biraz sıkıntılı olsa da, sistemin Türkçede oldukça iyi çalışıyor olması hoşuma gitti. 8.1MP, Exmor R CMOS sensörlü ve flaşlı kamerasıyla güzel kareler yakalamanın dışında 720p video kaydı yapabiliyorsunuz. 3 boyutlu fotoğraf çekimi de yapabilen Xperia Arc S'te çektiklerinizi 3 boyutlu olarak görebilmeniz için destekleyen bir televizyona ihtiyacınız var. HDMI veya DLNA bağlantısıyla çektiğiniz 3B veya yüksek çözünürlüklü fotoğraflarınızı, HD videolarınızı görebilmenin dışında telefonunuzu medya merkezi haline getirmeniz de mümkün. Tabii bizdeki kumandayı klavye olarak kullanamadığımdan web sitelerini gezerken telefonun ekranını kullanmak zorunda kaldım ama bir ara telefonu kullandığımı da unuttum. Bir de xLOUD özelliği ile sesi dış hoparlörlerden deyim yerindeyse kökleyebiliyorsunuz. Bu özellik "Cebimdeyken telefonu duymuyorum" diyenler için oldukça iyi bir çözüm olsa da müzik dinlerken biraz kalite kaybı yaşabilirsiniz. Yaklaşık 1.500TL fiyatı olan Xperia Arc S, tasarım ve içerik açısından göz dolduruyor ve parasının karşılığını da veriyor. **-Ozan**

İşlemci # Tasarım # Hafiflik

POSTED @ 16:56 / 8 yorum

Android marketteki bedava oyunlara bu ara acayip sardım. Parmağımla meyveden adama her şeyi keser oldum. **Parmak gladyatörüm**.

22 ARALIK

Biraz dikkat çekici

Eğer MP3 çalarınız kablosuz değilse elinize kolunuza dolanan o gemici düğümüne benzer kargaşadan çıkmak çoğu zaman dert olur. Ben o yüzden uzun zamandır tek kulaklıklı ve kablosuz bir MP3 çalar kullanıyorum. Böylelikle hem dışarıyı duyabiliyorum hem de telefonumla konuşabiliyorum. Fakat spor salonuna girince iş değişiyor. Cep telefonunu spor salonunda kullanmak nezaketsizlik olduğundan yanıma almıyorum ve bu defa da MP3 çaları taşımak sorun oluyor. İşte Sony NWZ W262 (bir gün bu ürünlerin kodlarını yazarken kafayı sıyırıp alfabeyi haykırarak caddelerde koşmaya başlayacağım) tam bu iş için yapılmış. MP3 çalar, ensenizden geçen çok kısa bir kabloyla iki hoparlörünü birbirine bağlamış ve kendisini de gene bu iki minik kabinin içine hapsetmiş. Böylece hem kontrolleri kolayca ulaşılabilir hem de kendisini kolayca taşınabilir bir hale getirmiş. Yani tasarımda ürün dört dörtlük. Yalnız bunu kulağınıza taktığınızda Deus Ex'ten fırlamış gibi görünüyorsunuz. Cyber Punk alemlerden kopup gelmiş gibi ortalıkta dolaşmak istiyorsanız sorun yok.

MP3 çalar suya da dayanıklı. Tabii bunu kulağınıza takıp yüzmeye falan kalkmayın ama en azından kar ve yağmur altında sorunsuzca kullanabilirsiniz. 2GB'lık bu Sony, bir USB kablo üzerinden bilgisayara bağlandığında hem şarj oluyor hem de istediğiniz parçaları sürükle bırak yöntemiyle kolayca içine atabiliyorsunuz. Ses kalitesinden çok memnun kaldım ama yalıtım açısından aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Daha doğrusu, sizin etrafınızdakiler söyleyemeyecek. Kulaklığı takan taraf için bir sorun yok.



Gözlükle kullanırken kablosu sert olduğundan biraz sorun çıkarttığını da eklemeliyim ama daha çok sporcular için tasarlanmış olan NWZ W262 bence çok şık ve güzel bir ürün. Hediyesi KDV dahil 135 TL. Bana sorarsanız değer. Dediğim gibi tek derdi biraz göz alıcı olması.

Temiz ses# pratik kullanım

POSTED @ 12:22 / **7 yorum**

25 ARALIK

Çok incesiniz

Tıpkı tabletler gibi piyasaya hızlı bir giriş yapan ultrabook'lar da herhangi birini elinize bir defa aldınız mı bırakmak istemediğiniz türden cihazlar. Halen kullanmakta olduğum dizüstü bilgisayarın özellikle ağırlığını ve kalınlığını öylesine kabullenmişim ki ne kadar yorulduğumu ancak bu ultrabook'u elime alınca fark edebildim, Asus UX21E'nin bıraktığı avcuma bir kelebek konmuş olmasından farksız gibiydi neredeyse. Ultrabook'ları Apple'ın Macbook Air'ıyla karşılaştırmak adettendir. Çünkü bu kadar ince bir tasarımı hepimiz ilk önce onda gördük. Ama artık ultrabook modelleri de artmaya başladı ve ben bu konuda A Asus'a çok az rakip görebiliyorum. Görünen o ki tıpkı netbook'ların çıkışında olduğu gibi burada da A Asus can yakacak. UX21E küçük demiştim ya, bunu biraz daha rakama döneyim. Aşağı yukarı bir A4 kağıt boyutundaki A Asus'un ekranı 11.6". 1366 x 768 piksel çözünülürlük sunuyor. İçerisinde Intel Core i5-2467M işlemci 1.60GHz ve 4GB RAM var. Sol tarafında bir çevirici ile bağlayabileceğiniz bir mini VGA çıkışı ve USB 2.0 girişi konumlandırılmış. Kulaklık ve mikrofon girişi de burada. Sağ tarafında ise mini HDMI çıkışı, USB 3.0 yuvası ve güç girişi var. Üstünde Bang & Olufsen ICE power @SonicMaster hoparlörleri bulunuyor. Ekrana yakın klavyesinin kullanımı kolay. Tuşlar biraz içeride ve bu yüzden ilk başlarda biraz pratik yapmak gerekiyor. Ses bakımında öyle yeri göğü inletmesini beklemeyin ama en azından bu ayardaki birçok hoparlöre göre iyi bir ses verdiğini söylemeliyim. İnternette gezerken ya da çalışırken arkadan hafif hafif müzik dinlemek için ideal. Hatta şu satırları size yazarken bir yandan da UX21E'den müzik dinliyorum. İnternet demişken Asus'la beraber gelen iki aksesuarın birisini USB yuvasına bağlayıp oradan da kablolu bir ağa bağlanabilirsiniz. Tabii ki Asus kablosuz ağlara da bağlanabiliyor. Bu dönemde bağlanamayan ürün kaldı mı zaten? Gene de yazayım dedim. Beraberinde gelen güç adaptörü de kolayca taşınabilecek kadar küçük. Asus'u testler dışında pratik olarak bir hafta boyunca kullandım. Pil ömrü ortalama 5 saat diyebilirim. Touchpad'i yeterince büyük ve yormuyor. UX21E fazlasıyla küçük olduğundan omuz ya da sırt çantasına kolayca sığıyor ama böyle hassas bir aleti taşıma çantası olmadan kullanmaya kıyamıyorsunuz. Zaten kalınlığı 1.7cm. Tek gördüğüm sorun -ki o da aslında sorun değil- ekranı LED arka aydınlatmalı TN olduğundan görüş açısının biraz dar olması. Ama 11.6"lik bir ekranda çalışırken sizin ne yaptığınızı da birileri görmesin zaten. İlla ki beraber film seyredeceğiz derseniz de birazcık sıkışırsınız. Piyasadaki diğer ultrabook'larla karşılaştırdığımda ASUS Zenbook UX21E'yi ben oldukça başarılı buldum. Özellikle bol bol toplantılara koşuşturan birisi olarak böyle bir ürüne sahip olmak isterdim. Bence 1099$+KDV'lik fiyatı da son derece makul. Belki indirimleri beklemek de bir seçenek olabilir ama bugünlerde ultrabook sahibi olmaya niyetlendiyseniz ve imkanınız varsa mutlaka elinize alıp bakmalısınız.



Şık # kullanışlı

POSTED @ 18:49 / **18 yorum**

Bir tablet sahibi olma peşinde koşarken şimdi de ultrabook'lar etrafı sarmaya başladı. İkisine birden paranız yetiyorsa ne âlâ ama **gaza gelmeden önce** hangisine ihtiyacınız olduğunu iyice gözden geçirin.

Samsung Electronics'ten yapılan açıklamada bu sene yıllık cep telefonu satışlarında ilk defa 300 milyon adede ulaşıldığı duyuruldu. Şirketin amiral gemisi Galaxy S serisinin iki modeli Galaxy S ve Galaxy S II'nin bu başarıda rolü büyük. Her iki model popülerliğini bu yıl da korudu ve **Galaxy** markası dünyanın en tanınan cep telefonu markalarından biri oldu. Zaten başından beri Samsung rakiplerinin gözünü oldukça korkutmuştu. 2011 senesinde pazara sunulan **Galaxy S II** ise satış rekorları kırdı ve Samsung'un tarihinde 10 milyon satışa en kısa sürede ulaşan ilk model oldu. Anlayacağınız Samsung daha uzun süre cebimizde olacak.



Dünyanın ilk dev ekranlı ve gözlüksüz 3D televizyonunu Toshiba üretti. 55ZL2 olarak adlandırılan modelin ekran ölçüsü 139 cm (55 inç) ve 3D izlemek için gözlük kullanmak gerekmiyor. Quad Full HD özelliği sayesinde çok sayıda kişi aynı anda 3D görüntü izleyebiliyor ve ayrıca 2D içerikleri dörtlü olarak **Full HD** çözünürlükte gösterebiliyor. Televizyon ocak ayında Türkiye'de de satışta olacak.



ASUS gene yapacağını yaptı ve dünyanın en ince tableti olan 8.3mm'lik Asus Eee Pad Transformer Prime'ı üretti. Android platformunun son sürümü 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemini hem de NVIDIA Tegra 3 dört çekirdekli işlemciyi bünyesinde barındıran **ASUS EeePad** Transformer Prime tablet ASUS'a özel SonicMaster ses teknolojisine de sahip. Ayrıca 18 saate kadar (evet on sekiz, yanlış okumadınız) pil ömrü vaat ediyor. Bir gelse de incelesek.



EKRAN DIŞI



İYİ Kİ DOĞDUN

Yeni yıl, yeni umutlar, kutlamalar, birkaç hafta sonra unutulacak yeni kararlar gibi klişeleri bir tarafa bırakırsak ocak ayının benim için en önemli taraflarından biri de David Bowie'nin doğum günü olması. Her 8 Ocak'ta aklımın bir köşesine düşer bu ve elimde olmadan sessizce gülümseyiveririm kendi kendime.

Şarkılarında ayrı, filmlerinde ayrı evrenlere sürükleyen, kahve ve tütünün en çok yakıştığı bu uzay takıntılı adamın Andy Warhol'u oynadığı *Basquiat*, belki en bilinen ama kadronun geri kalanıyla birlikte en çok yaralayan filmlerden bir tanesi. David Bowie filmlerine başlamak için iyi bir seçenek olsa da diğer filmlerine ve tabii ki albümlerine de bir göz atmayı unutmayın. Zira *Her Otostopçunun Galaksi Rehberi*'nde de dendiği gibi; eğer 1 çift David Bowie alıp, David Bowie'lerden birini öbür David Bowie'nin tepesine tutturur, sonra ilk iki David Bowie'den üsttekinin kollarının her iki ucuna da bir başka David Bowie iliştirir ve bu yaptığınızı kirli bir plaj elbisesine saracak olursanız elde ettiğiniz şey tam olarak John Watson'a benzemese de onu tanıyanlar tarafından aralarında büyüleyici bir benzerlik bulunabilirdi.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Sherlock Holmes: A Game Of Shadows

WATSON VE HOLMES BUNLAR, HACİVAT VE KARAGÖZ DEĞİL!

Sherlock Holmes'ün 2009'da çıkan ilk filmini duyduğumda pek oralı olmamıştım. İngiliz aksanını ve bu kültürü kullanan yapımları severim de, Sherlock Holmes bildiğim bir dedektiflik hikâyesiydi sadece. Yani en azından ben öyle düşünmüştüm. Daha sonra arkadaşlarımın "abi düşündüğünden farklı bu" gazıyla, ikincisinin de geldiğini bildiğimden *herhalde iyidir* düşüncesiyle oturup izledim. 2 saat sonra film ekranında isimler akarken ben çoktan ikinci filmin çıkış tarihiyle ilgili sağlam bir bilgi aramaya başlamıştım bile.



İlk filmi izlememiş olanlar için şunu söyleyebilirim ki, ikinci filmi rahatlıkla izleyebilirsiniz. Alaka kurabileceğiniz tek şey karakterlerin kendisi, bir de ilk filmin sonunda verilen ve ikinci filmin kapısını aralayan ufak bir mesaj. Yine izlemeyenler için; filmin atmosferi geçmişte Holmes'un yaşadığı dönemde geçmek yerine, günümüzde geçen bir hikâyeyi yansıtıyor. Eski bir Avrupa olabilir karşımızdaki, ancak çekim teknikleri ve filmin gidişatıyla eski olmasından çok modern bir film olduğunu her şeyiyle belli ediyor. Robert Downey Jr.'ın Holmes karakteri ise hayattaki her şeyden bir anlam çıkartmış, olağan şeylerden oldukça sıkılmış, bu yüzden de biraz burnu havada gezen bir tip. Yani gizem peşinde bir dedektif filmi yerine eğlenceli bir film var aslında karşımızda. Bunlar her ne kadar ilk filmi izlemeden önce bende önyargı oluştursa da filmi izledikten sonra ne kadar başarılı ve değişik bir hava yarattığını anladım. A Game of Shadows'ta da bu başarıyı bozmamışlar.



Konusu için bir şeyler söyleyerek büyüsünü bozmak istemiyorum, o yüzden fazla araştırmadan direkt olarak filmi izlemeye koyulmanız daha iyi olacaktır; zaten ilkinin bir sene sonrasında başlıyor hikâye. Ancak şunu unutmayın ki, ilk filmden daha az başarıyı hedeflemiş ve bu bağlamda yine amacına ulaşmış bir film var karşınızda. Yani ilk filmle kıyaslayarak filmi izlemektense kendi çapında değerlendirmeniz çok daha yararlı olacaktır. **–Emre İ.**

Loong Boonmee Raleuk Chat

FİLM İZLEMENİN DE ÖTESİNE GEÇMEK

İngilizce *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* olarak anılan bu değerli film, elbette ana akım sinema salonlarında gösterilmedi. Daha çok festivallerde gösterim şansı bulan film pek çok yarışmadan da ödülle ayrıldı ve en son **Cannes** film festivalinde *Palme d'Or* ödülünü evine götürdü. Peki hakkını veriyor mu bu ödüllerin derseniz, evet kesinlikle veriyor. Nedenleri buraya sığmayacak kadar çok ama birkaç tane başlıca neden sayabilirim. Öncelikle çok nadir rastlanan bir hikâyeyi karşımıza çıkarıyor. Filmde Boonmee'nin ölümcül bir hastalığı var. Ölmesine yakın bir zaman diliminde geçmiş ve gelecek yaşamlarındaki hallerini tecrübe edebildiğini fark ediyor. Biz de zaten daha çok Boonmee'nin bu hallerini izliyoruz. İnsanlığın doğasına, inançlara, erkek ve kadın egolarına, korkulara, ölüme, dirilişe dair bazı tespitlerde bulunuyor yazar ve yönetmen Apichatpong Weerasethakul.

Hikâye biz Asyalı olmayanlara biraz uzak açıkçası. Benim çok ilgimi çektiği için ekstra sevdim ama siz sevmeyebilirsiniz. Bunu dert etmeyin çünkü bu janrı sevenler yine çok şey bulacak filmde. Kamerasını, ışığını, atmosfer sesini çok iyi kullanan filmde her an bir şeyler hatırlayabilir, düşünebilir ve farklı yerlere dalabilirsiniz. Film sizi ekranda tutmak için çok çaba sarf etmiyor, ama ekranla yüzleşirseniz de sabrınızı sınıyor. Uzun planlarıyla, az panlarıyla, yakın çekimlerle *ya bu filmi seversiniz ya da nefret edersinizcilik* oynuyor. 2011'in en en en önemli filmlerin başında geliyor Amcam Boonmee. Bağımsız sinemayla ilgilenenlerin 5 farzından biridir bu filmi izlemek. **–Volkan**





ToruCon 2012 İstanbul

SHIRUKUROODO

Geçtiğimiz sene Ankara'da gerçekleştirilen cosplay etkinliği ToruCon, bu sene İstanbul'a taşınıyor ve ilk etkinliklerini 28 Ocak Cumartesi günü Marmara Üniversitesi Göztepe Kampüsü Spor Salonu'nda yapmaya hazırlanıyor. Cosplay'le ilgilenen anime-manga severler olduğu kadar oyuncu kitle olduğunu da unutmayan ekip, oyun severlerin de ilgisini çekecek ödüllü mini oyun turnuvaları, etkinlik alanı içinde çeşitli eğlenceler ve stantlar planlıyor. Oyungezer'in de katılacağı etkinliğin gelişmelerini ve son haberlerini Facebook sayfalarından takip etmeyi unutmayın: *tinyurl.com/ogztorucon* **–İpek**



Snow White And The Huntsman

PAMUK? GÖRMEYELİ ÇOK DEĞİŞMİŞSİN?

Stardust, Zathura falan derken, Jumanji'den beri masal-film konseptinde boşluğa düşen Hollywood, Grimm Kardeşler ve Andersen tayfasına tekrar sarılmış durumda. Fakat karşımızdaki film kesinlikle bir Disney apartması değil, daha çok mitolojik bir anlatıma sahip. Aslında filmin bizim için önemli olması yönetmenin adından kaynaklanıyor. **Rupert Sanders** adlı arkadaşı daha önce duymuş muydunuz? Bu adam, bize göre tarihin en iyi oyun tanıtımlarını çeken kişi. *Halo: ODST, Halo 3: Believe, Activision: Wolverine, Call of Duty: Soldiers* gibi iz bırakan reklam filmlerinin yönetmeni olan Sanders'ın ilk uzun metraj filmi bu. Yetenekli biri olduğu kesin ama bu durum tek başına bizi heyecanlandırmaya yetmez. Filmin fragmanı da yıldızlarıyla gözlerimizi kamaştırdı açıkçası: Charlize Theron sonsuz güzelliği ve gençliği arayan kötü cadı, Chris Hemsworth (Thor) cadı tarafından Snow White'ın peşinden yollanan avcı (belli ki aşık olacaklar), Kristen Stewart (Twilight) ise Pamuk rollerinde karşımıza çıkacaklar. Oyuncular arasında şahsen hastası olduğum Ian McShane ve Ray Winstone gibi iki baba adam da var. Bob Hoskins de sürpriz yapıp bu filmle yeniden ortaya çıkıyor. Aaa, Simon Pegg'in kankası Nick Frost da buradaymış; ama keşke Simon'ı da getirseymiş. Kadro sağlam, yönetmen sağlam, fragman da iyi görünüyor. Hayal kırıklığına uğramak için bütün şartlar oluşmuş durumda… O değil de Kristen Stewart, nasıl Charlize Theron'dan güzel olabilir ki? **–Faruk**







Hugo

TÜM DUYDUKLARINIZI UNUTUN

Hugo, 2011 bitmeden karşılaştığım en güzel sanat eserlerinin başında geliyor. 170 milyon dolarlık bütçesiyle dev bir film çekmiş Scorsese. Buna şaşırmadık elbette. Bizi asıl şaşırtan ilk 3D filminde, tarihin en iyi 3D filmini çekmiş olması. Avatar'ın 3D'si manzara odaklıyken, Hugo 3D'yi "*şov* değil *sinema* için kullanan en büyük yapıt" olmuş. Filmdeki her bir mimiğin özenle seçildiğini bilerek izlemeye başlayın derim.

Film aslen 2007'de çıkan *The Invention of the Hugo Cabret* kitabından uyarlama. Kitabı bilmiyorum ama filmin harika bir hikâyesi var, 1931'de Paris tren istasyonunda geçiyor. Hugo Cabret öksüz ve yetim olarak tren istasyonunda yaşayıp babasından kalan emanetlerle gizemli yaşamını sürdürürken bulacağı cevaplar onu çok farklı yerlere götürüyor; yani aslında bizi.

Hugo bir çocuk filmi değil. Türkiye'de böyle lanse edilmesine bakmayın siz. Özellikle filmin ikinci yarısı tam bir sanat eserine dönüşüyor. Ya seversiniz ya sevmezsiniz, ortası zor. İçerisinde tüm sanat dalları bulunuyor. Scorsese Hugo'da ne kadar iyi bir sanat sever olduğunu, daha doğrusu sinemaya ne kadar aşık olduğunu **tekrar** kanıtlıyor bizlere. Gerçekten de böyle bir sinema sevgisi olamaz. *Ben Kingsley*'in üstlendiği rol üzerinden tutkuyu, aşkı, sevgiyi ve bunların sinema sosuna bandırılmış halini o kadar ince ve güzel anlatıyor ki "yıl 2011, karşımızda Scorsese, nasıl yani" oldum. Yer olsa oyunculardan da bahsetsem ama *Sasha Baron Cohen* diyorum sadece! Film bittiğinde şok olmuyorsunuz ama sanat açlığı çeken taraflarınız kabarıyor. İlk filmleri arşivden aratıp izlemek geliyor içinizden. Sinema tarihi anlatan kalın, tozlu kitapların üzerinde uyumak istiyorsunuz. Her şeyin daha samimi, aşkla yapıldığı zamanlara ışınlanmayı diliyorsunuz. Çünkü Hugo size bunları veriyor iki saat boyunca ve film bittikten sonra o salondan çıkmak pek sıkıcı geliyor. **–Volkan**

Tekken: Blood Vengeance

SADECE SERİYİ SEVENLER İÇİN

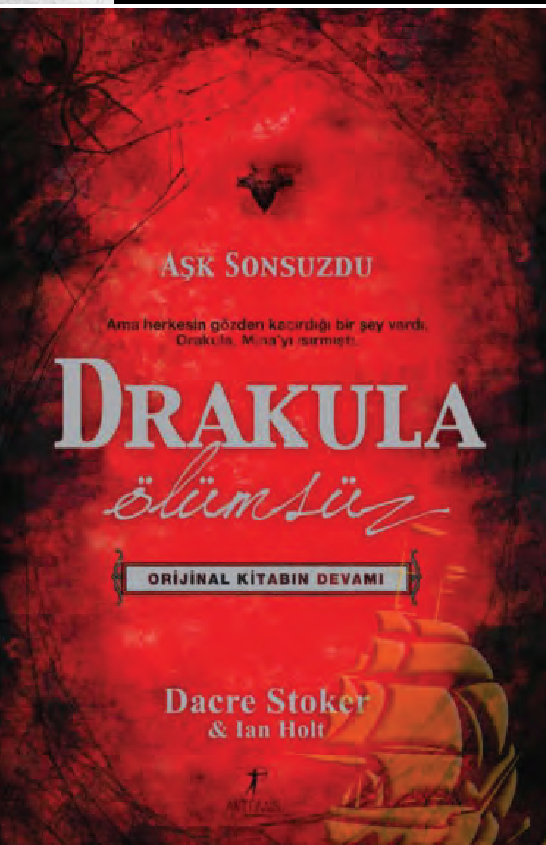
Arcade salonlarında bolca dirsek ve kol çürütmüş biri olarak King of Fighters ve Tekken'in filmleri yapılırsa ne kadar süpersonik olacağı hakkında bolca geyik çevirmişliğim var. *Hocu şöyle şöyle sahne yapsalar ne manyak olur değil mi, şu karakterin insanlı halini dünya gözüyle bi' göreydik* geyikleri birbirini kovalarken, sağ olsunlar bu güzel hayallerimizin dibine kibrit suyu döken live action filmler bizlerle buluşmuştu. Namco Bandaide, *bu iş böyle olmayacak arkadaş* demiş olacak ki kolları sıvayıp Tekken'in 3D bir filmini yapmaya girişti. Sonuç ise... bu sefer de pek *olmuş* değil.

Öncelikle karakterlerin çorba olmaması için filmde az sayıda karakter kullanılmış. Bu iyi bir şey elbette ama neden Xiaoyu ve Alisa? Hayır, sevilmiyor değiller ama Paul'lü Law'lu bir Tekken filmi de daha şık olurdu sanki. Bir yerden sonra sahne ışıkları Mishima sülalesinin üzerine dönse de bu, durumu kurtarmaktan çok odak sorunu yaratıyor. Hadi bu karakter tercihleri neyse de, senaryoyu tahminimce kafasına Ganryu düşmüş bir kanguruya yazdırmışlar, o pek hoş olmamış. Tamam Tekken hiçbir zaman olağanüstü senaryosuyla dillere destan olmadı ama en azından çelişkilerle ve anlamsızlıklarla dolu, ultra klişe bir senaryo da yazmasalarmış. Eğlencenin ağırlıkta olduğu kısımlarda bolca gülüp eğlendim aslında ama iş ciddileşince maalesef kendimi üçüncü sınıf anime repliklerinin içinde buldum.



Yalnız filme hakkını da vermek lazım, iyi yaptığı şeyler de var. Mesela arka planlar, karakter dokuları ve ışıklandırmalar çok başarılı. Yani Advent Children'dan ya da Pixar filmlerinden eksiği yok, fazlası var desem yeridir. Onun dışında karakterlere sadık kalınmış olması da film oyunlarında fazla göremediğimiz bir güzellik. Gerek kıyafetler gerekse de dövüş teknikleri aynen oyundaki gibi. Her ne kadar işe yarar bir senaryoya sahip olmasa da sadık bir uyarlama olduğundan dolayı Tekken sevenler filmi keyifle izleyecektir. **–Ömer**





Drakula Ölümsüz

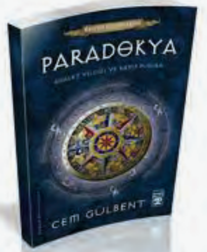
ÜÇ KUŞAK SONRA YENİDEN

Drakula / Ölümsüz, Bram Stoker'ın üçüncü kuşak yeğeni olan Dacre Stoker'ın tiyatro ve senaryo yazarı Ian Holt'la beraber yazdığı bir devam kitabı. Orijinal olaylardan 25 yıl sonrasını anlatan kitabın yeni başkarakteri Jonathan ve Mina'nın oğlu Quincy. Yaşadıkları müthiş travma sonucu eski kahramanlar darmadağın olmuşken Avrupa üzerinde de yeni bir tehdit doğmaktadır; kanlı kontes **Elizabeth Báthory**.

Kitap için bizzat Bram Stoker'dan kalan notlar ve potansiyel devam fikirlerinin yanı sıra Titanic faciası, Karındeşen Jack cinayetleri gibi 1910'larda vuku bulmuş birçok gerçek olay kullanılmış. Dacre'nin romanının son derece sürükleyici olduğu bir gerçek, ama ne var ki orijinalinin aksine edebi bir derinliğe sahip değil. Bu eksiği de çok sayıda brütal sahne, bolca vahşet ve cinsellik kullanıp kitabı modern vampir filmlerinin çizgisine getirerek kapamaya çalışmışlar ama orijinal kitaptaki bazı olayları değiştirmelerini nasıl karşılarsınız bilmiyorum. Açıkçası Dacre'den orjinaline daha sadık bir kitap beklerdim. Drakula sevenler için hayal kırıklığı olmuş. **–Emre S.**

Cem Gülbent Paradokya

GECENİN GİZEMLİ OYUNUNU OKUDUM



Fantastik kurgu, Türk edebiyatında örneklerine maalesef çok rastlamadığımız bir tür. Paradokya, adı "Paradoks"tan gelen bir evren ve yazarın fizikçi olmasının da etkisiyle, bilim kurgu türünden izler de taşıyor. Sade bir dille yazılmış, rahat okunan öykünün en çok okuyucudan katılım bekleyen bölümlerini beğendim. Tıpkı bir macera oyununda olduğu gibi çözmemiz gereken bulmacalarla, şifrelerle karşılaşıyoruz konu ilerledikçe. Şifreleri kırıp bulmacaların çözümünü buldukça romanın altı karakteriyle beraber ilginç bir serüvene çıktığımızı hissediyor, **Gecenin Gizemli Oyunu**'nu okurken, kayıp Mu kıtasından Dubai'ye, Amazon ormanının derinliklerinden Topkapı Sarayı'nın tarihi koridorlarına uzanan yolculuklara çıkıyoruz. Adalet Yıldızı ve Kayıp Pusula adlı iki bölümden oluşan 366 sayfalık bu ilginç macerayı fantastik kurgu, polisiye ve tarih meraklısı okuyuculara özellikle tavsiye ediyorum. Paradokya düşsel ve biraz da felsefi bir yolculuk sunuyor okuyucusuna. **–Noyan**



UMUT YANIK

I don't take the movies seriously, and anyone who does is in for a headache.
- Bette Davis



Rocko's Modern Life

LOOK INTO MY NIPPLES OF THE FUTURE!

90'lı yılların sonunda 4 sezon olarak çekilen bu çizgi dizi, çok iddialı çizgileri olmasa da kendine has bir tarza sahipti. Öyle ki yayın saatine doğru koca koca adamları Nickelodeon başında hazır olda bekletecek denli bağımlılık yaratmayı başarmıştı. Bir çocuk kanalında yayınlanmasına rağmen çoğunluğu yetişkinlere yönelik zeki espriler ve zıpır senaryoları ile *Rocko'nun Modern Yaşamı* bizi kırıp geçirmişti.

Avustralyalı minik kanguru Rocko'nun makus talih eksenli yaşamını konu alan yapım birbirinden ilginç karakterlerle süslüydü. Rocko'nun dünya şapşalı köpeği Spunky, en yakın arkadaşı (aynı zamanda kurtlar tarafından evlatlık edinilmiş bir dana olan) Heffer Wolfe, kapı komşusu agresif kurbağa Ed Bighead ve şehvetli karısı Bev Bighead bu renkli karakterlerden yalnızca birkaçıydı.

Türkçe seslendirmesi orijinalinden katbekat daha başarılı olduğu için dublajlı halini bulup izlemenizi şiddetle öneririm. Rocko'nun göz kırpma ve şaşkınlık anlarındaki über-matrak ses efektlerine gülerken beni hatırlarsınız.

Mean Machine

WHAT'S THE MATTER, KID? DON'T YA LIKE CLOWNS? YOUR BOYS HAVE TAKEN A HELL OF A BEATING TODAY! A HELL OF A BEATING!

Prison Break'i en beğendiği üç dizi arasında gözü kapalı sayan ben gibilerin hapishane filmlerine meraklı olduklarını tahmin edebilirsiniz. İşin içine tipik Türk erkeğinin vazgeçilmez tutkusu futbol da girdiğinde, hele bir de ağır İskoç ve İrlanda aksanı gırla gittiğinde değmeyiniz benim keyfime! 1974 tarihli *The Longest Yard*'dan esinlenen *Mean Machine* pek de çığır açan türden senaryoya sahip olmasa da incelikli yazılmış replikleri ve capcanlı karakterleri sayesinde beni kendisine sımsıkı bağlamayı başardı.

Bizim eski futbolcular jübileyi yaptıktan sonra ya antrenör olurlar ya da yorumcu. Gâvur öyle mi ya? Faal futbolu bırakan Vinnie Jones, hapse düşen bir futbolcuyu canlandırarak başlamış beyaz perde serüvenine. Aksiyon figürü olma yolundaki bu ilk basamakları onunla paylaşan rol arkadaşı ise delibozuk kaleci Monk'u oynayan Jason Statham olmuş. Aslında Guy Ritchie'nin *Snatch* takımının hatırı sayılır bir kısmı bu filmde desem sanırım kadro kalitesi hakkında fikir sahibi olmanıza yetecektir.

Benim için "eğlenceli" kelimesinin sözlük anlamı olan bu filmi 3 kere izlemiş ve halen doyamamış olmamın başlıca sebeplerinden biri de kusursuz müzikleridir. Hele mahkûmlarla gardiyanlar arasında oynanan maçın bir jet motoru efektiyle ağlarla buluşan o son golündeki *Let Me Entertain You* yok mu? Bu Robbie Williams parçası kanınıza girdiğinde yüzünüze konması kaçınılmaz tebessüme hiç diretmeden teslim olun bence. Müzikle görüntünün sihirli bileşimine karşı koymaya çalışmanız nafile, coşku damarlarınıza işledi bile. Siz de bir futbolseversiniz artık!



The Devil's Rejects

WHAT'S THE MATTER, KID? DON'T YA LIKE CLOWNS?

Bundan altı sene kadar önce kazık kadar üç adam cücük kadar bir sinema salonundaki rahatsız koltuklara tünemiştik. Sonraki altı yıl boyunca sık sık makarasını yapacağımız, nice sohbetimizde parodisini canlandırıp gülmekten katılacağımız o film hakkında ne bir ön bilgimiz ne de bir beklentimiz vardı. Aslında *Devil's Rejects* pek de gülünecek türden bir yapım değildi hani. Sadist Firefly ailesinin hunhar maceralarını anlatan filmin daha onuncu dakikasında salondaki yirmi izleyiciden on beşi istifayı basıp koşar adım ayrılmak zorunda kalmışlardı. Fakat *Testere* serisinin bilmemkaçıncı bölümündeki lobotomi sahnesinde birileri mide bulantısından öğürürken MİAM! ve GNOM! efektleri eşliğinde iştahla patlamış mısır tüketen biz üç dengesiz için *Devil's Rejects*'in açılış sahneleri çerez bile olamazdı.

B-sınıfı yapımlara olan zaafımız ve sonunda kötülerin kazandığı filmlere olan hayranlığımız bugün bile değişmedi. O soğuk ekim gecesi, başrolünde Kaptan Spaulding isminde kel, sakallı, psikopat bir palyaçonun oynadığı o filme kayıtsız kalmamız elbette beklenemezdi. İnsanı tuhaf biçimde geren, sapan lastiği kıvamına getirdikten bir sahne sonra anırta anırta güldürebilen, senaryosunda hiç beklenmedik dönüşler ve akla gelmedik sürprizler barındıran bir filmdi bu. Aslen sıkı bir rock yıldızı olan Rob Zombie'nin (soyadına kurban) her nasılsa yönetmen koltuğuna oturduğu ve *House of 1000 Corpses* isimli yapımın devamı olarak çektiği bu film, Hollywood piyasasında ne kadar çürük çarık figüran varsa hepsini aynı sete doluşturmasıyla gönüllerimizi fethetmişti. Bir film 107 dakika boyunca karşınıza bir tanecik olsun yüzüne bakılası karakter çıkarmaz mı arkadaş? Gerçi Rob Amca'nın Baby Firefly rolünü verdiği kendi öz kızı Sheri Moon'a haksızlık etmeyelim, beğenilesi bir hatundur kendisi.



Tarantino tarzından hoşlanıyorsanız, neyin iyi neyin kötü olduğunu ayırt edecek yaşa (PEGI buna 18+ diyor) erdiyseniz ve sağlam bir mideye sahipseniz Chainsaw Award ödüllü bu filmi mutlaka seyretmelisiniz. Yok, tümünü izlemeyi bünyem kaldırmaz derseniz en azından Lynyrd Skynyrd'ın doyumsuz parçası *Free Bird* eşliğinde çekilmiş muhteşem sonunu mutlaka görmenizi öneririm. Sahne ile soundtrack uyumunun bu denli doruk yaptığı bir 5 dakikaya sinema tarihinde kolay kolay rastlayacağınızı sanmıyorum.



Metehan Mert Çakır

GEYİĞİN SONU YOK –DAMLA PINAR GÖK

Bu ay Ekran Dışı konuğumuz hafta içi her gün 17:00 – 20:00 saatleri arasında **94.5 Rock FM**'de yayınlanan Arka Koltuk programının yaratıcısı ve Rock FM Genel Yayın Koordinatörü *Metehan Mert Çakır*. Hafta içi eve gidiş saatlerimizi şenlendiren ve geyiğe boğan Metehan aynı zamanda sıkı bir de oyuncu çıktı. Mesut Süre ile birlikte konuk olduğumuz yayın sırasında, şarkı aralarındaki bu keyifli sohbetten sonra anladık ki kendisini izlemek de en az dinlemek kadar keyifliymiş. Hafta içi trafikten cılkınız çıktığında, iyi müzik dinlemek ve o yolu biraz olsun katlanılabilir kılmak için bu adamın programına kulak vermeyi unutmayın.

Öncelikle bize biraz kendinden bahseder misin? Neler yaptın bugüne kadar, nasıl geçti hayatın?

Hayatım çok çetrefilli geçti açıkçası. 13 sene kadar uluslar arası bir kurye şirketinde çalıştım. Arkasından 3 sene fuarcılıkla uğraştım. Hep takım elbiseyle gezmek zorundaydım ama bir taraftan da radyo hep hayatımdaydı. En son 3,5 - 4 sene kadar önce Rock FM'den yayın yönetmenliği teklifi geldi ve ben de seve seve kabul ettim. Rock FM'in en büyük özelliği Türkiye'de tek olması ve kendi yağında kavrulması. Türkiye'deki tüm rock gruplarına yer vermeye çalışıyoruz mümkün olduğunca. Rock FM yönetimine geçince şöyle bir şeyle karşılaştık. 2 tane drive time *(araçların en çok yolda zaman geçirdiği, işe gidiş ve eve dönüş saatleri -Damla)* programı gerekiyordu. Bunlardan bir tanesi Mesut Süre'nin programı Rabarba, diğeri de Arka Koltuk oldu. Arka Koltuk'tan önce de Çöl Azizleri adında bir program yapıyordum, 13 sene falan yaptım bu programı. O daha çok extreme rock, extreme metal üzerine olan bir programdı ve çeşitli radyolarda devam etti yıllarca.

Türkiye'de rock gelişiyor bildiğiniz üzere. Ve bu gelişime, biz de son 3 yıldır azımsanmayacak katkılar yaptığımızı düşünüyoruz. Özellikle Rock festivallerine ve konserlerine yaptığımız sponsorluklar ve kendi hazırladığımız konserler ile katkı sağlıyoruz. 2012 yılında bunları hızlandırmak, piyasaya bir ivme kazandırmak ve daha iyi yerlere gelebilmesini sağlamak istiyoruz. En önemli kısmıysa gerek ekibimiz gerekse de izleyicilerimizle birlikte kocaman bir Rock FM ailesiyiz.

Rock FM nasıl kuruldu? Sonuçta popüler kültüre hizmet eden bir radyo değil, bunca zaman ayakta kalabilmesinin sırları neler?

İlk kurulduğunda Rock FM olarak kuruldu. Nar Grup bünyesine katıldıktan sonra adı K-Rock olarak değişti. Son olarak bizim yönetimimize girince tekrar Rock FM ismiyle devam ettik ve son 3.5 yıldır inanılmaz bir ivmeyle yükseliyoruz. Aslında bizim arkamızda çok büyük bir medya grubu desteği yok. Diğer radyo kanallarımız için de aynı bu durum. Toplam 5 adet kanalımız var; Rock FM, Karma Türk, Radyo Alaturka, Radyo Ahenk ve son olarak da Karma Love. Her birinin kendi içinde, kendine özgü bir tarzı var. İşte bu radyolarla birlikte birbirimizi destekleyerek ayakta kalıyoruz. Radyoculuk ha deyince para kazanılan ya da kolay olan bir iş değil. İşini





çok sevmen, aşık olman gerekir. E tabii kolay değil ayakta tutmak ama sponsor firmalarımız var yanımızda; Rock FM'in gücünü bilen, destek olan firmalar var. Yanında olduğumuz firmaları iyi seçiyoruz ve dikkat ediyoruz, onlar da dikkat ediyor tabii. Hiçbir program ekside olmak istemez ve bunun için çalışmalar yapar. Biz de artıda kalabilmek için değişiklikler yapıyoruz, sürekli kendimizi geliştirmeye çalışıyoruz. En büyük amacımız müziği yaşatmak ve onu temsil etmek.

Arka Koltuk ismi ve fikri nasıl oluştu, içerik nasıl belirlendi?

Arka Koltuk ismi ilk olarak 2001 yılında Mehmet Ali Alabora ile bulduğum bir isimdi. Programı onunla birlikte yapacaktık, o yıllarda öyle bir düşüncemiz vardı. Daha sonra olmadı, radyo grubu o sırada satıldı falan ve bir şekilde ortak yapamadık.

Arka Koltuk için çok fazla hazırlık yapmıyoruz. Yani ön bir çalışma yapmayız, ne söyleyeceğimizi önceden bilmeyiz. Tamamen o an gelen SMS'ler, mesajlar, izleyicilerin interaktif olarak yayına katılması ile oluşuyor program. Tabii ilk zamanlarda Twitter falan yoktu, şimdi insanlar bize her yerden ulaşabiliyor. Programda bir tane "günün konusu" belirleniyor ve o günün konusu üzerinden gidiliyor. Programın içine yeni bölümler ekliyoruz. Bakıyoruz beğeniliyor devam ediyoruz, beğenilmiyor kaldırıyoruz. Sürekli deneyerek ve hata yaparak doğruyu buluyoruz. *Dediğimiz dedik çaldığımız düdük* bir tavrımız asla olmadı. Bunlar programcılarımız için de aynı. 20'ye yakın programcımız var çalışan. Her ay farklı teklifler sunuyorlar, biz de değerlendiriyoruz. Aldığımız tepkiye göre tamam ya da devam diyoruz. Tabii konu rock olunca yaptıkları işe ve konuya hakim olmaları gerekiyor. Biz de bu konuda ince eleyip sık dokuyoruz, çok dikkat ediyoruz.

Şunu da belirteyim; bugün Türkiye'deki çok büyük ulusal radyolar ve bazı yabancı radyolar bile formatlarının bir kısmını bizden almaya başladılar. Biz soru sormaya başladık, onlar günün sorusuna başladılar. Biz kahkaha efektini kestik, onlar kullanmamaya başladılar. Onlar bu değişimleri 2 senedir yapıyor, bizse 3,5 sene önce başladık ve ilk tepkiler çok iyi gelince devam ettirdik. Onlar büyük kitlelere hitap ediyorlar ama biz de kendi kitlemizden, olduğumuz yerden ve dinleyicilerimizden memnunuz. Biliyorsunuz rock dinleyicilerine müzik beğendirmek çok zor. İlk zamanlar laf atan insanlar bugün bizlerle programa eşlik ediyorlar.

Çok ciddi bir soru soracağım... Nedir bu geyik ya, nereye varacak Arka Koltuk'taki geyiğin sonu? :)

Sonu yok geyiğin :) Aslında bazen ciddi programlarımız da oluyor. MS haftası, otizm ayı gibi önemli zamanlarda bu konulara ciddi bir şekilde yer veriyoruz. Yani sosyal sorumluluk programlarımızda bu sorunların üzerinde ciddi ciddi duruyoruz. Aylık temalarımız var, her ay bu temalardaki konular işleniyor ve konuklar davet ediliyor. Bu ay mesela *2012'den ne bekliyorsunuz* temamız var. Diğerlerine göre daha basit bir tema; ama kısacası geyiğin sonu yok özel aylar dışında. Bizim de geyiğin sonunu getirme gibi bir düşüncemiz yok. Çünkü bizim dinleyicilerimiz trafikte zaman geçiriyor. Birçok insan günde 2-3 saatini sıkıcı trafikte geçiriyor ve bu anlarda onları biraz olsun eğlendirebiliyor ve zamanı kısaltabiliyorsak ne mutlu bize.

Size güzel bir anımı anlatayım yol demişken. Bir gün bir iş yüzünden Ankara'ya gidiyorduk. Bizi alan minibüs bir grup minibüsüydü ve oturulan koltukta ekranlar vardı. PES koymuş adamlar :) Görünce şaşırdık ama Ankara'ya kadar PES oynaya oynaya gittik. İnanın bana onca yolun 1 dakikasını bile hatırlamıyorum. Hatta vardığımızda maç bitmemişti ve şoför maçın bitmesini bekledi, öyle indik. Yani kısacası *yolu kısaltan PES* gibi yapmak istediğimiz şey. Arka Koltuk'ta bunu istiyoruz ve yapmaya çalışıyoruz. Bir sonu ya da bir başka düşüncemiz yok şu an ama tabii ki bir zaman gelir nokta koyabiliriz ya da format değişebiliriz. Ben de çok seviyorum bu şekilde iş yapmayı ve daha doğrusu işimi çok seviyorum. *Dream Job* denen şey bu sanırım benim için. Önemli olan da bu sanırım.



Çok teşekkür ederim bu güzel söyleşi ve İstanbul trafiğini çekilir kıldığın için.

Ben de teşekkür ederim. Oyungezer'i çok seviyorum ve elimden geldiğince takip ediyorum.



Hanasaku Iroha

YENİ BİR BAŞLANGIÇ İÇİN TÜNELDEN ÇIKMAK YETERLİ -İPEK CEVAHİR

Yıla güzel bir seriyle başlasak acaba tüm sene güzel geçer mi? Böyle şeylere pek inanmam, hatta sene ortasına kalmadan dileğimi de unutabilirim ama Hanasaku Iroha'ya daha uygun bir tanım denk gelemezdi. Bu ay aksiyon ve macerayı kısa bir süreliğine bir kenara bırakıyor, hayatı beklenmedik yönde değişen ve elindekilerle yapabildiğinin en iyisini yapmaya çalışanlara, yolunu aramaya devam edenlere bir seri öneriyoruz, **Hanasaku Iroha**.

Hikâyede maceraperest işkolik annesiyle birlikte yaşayan -aslında annesine bakan- hayatından sıkılan ve biraz da ilginç bir genç kız olan Ohana'nın yaşadıkları anlatılıyor. Borçları yüzünden erkek arkadaşıyla gitmeye karar verdiğini açıklayan annesinin, yıllardır görmedikleri ve aralarının açık olduğu büyükannesine postaladığı Ohana yaşadığı sıkıcı şehri, kendisine çok geç de olsa açılan arkadaşını ve tüm hayatını geride bırakıp, yeni bir başlangıç olarak gördüğü bu fırsata hevesle sarılır. Kaplıcalarla dolu bir kent olan Yunosagi'ye taşınan Ohana, burada eski bir kaplıca merkezi olan Kissuisou'nun sahibesi olan büyükannesiyle tanışır. Disiplinli ve otoriter bir kadın olan büyükannesi, burada kalmak istiyorsa bedava yaşayamayacağını ve çalışması gerektiğini açıklayarak Ohana'nın hayallerine birden yarı zamanlı Kissuisou çalışanı pozisyonunu ekler.

Etraflarındaki büyük kaplıcaların yanında çok daha küçük ve eski görünen Kissuisou ayakta kalmaya çalışırken, Ohana hayatına dahil olduğu insanlarla birlikte daha önce görmediği şeyleri fark etmeye başlar. Aşçı olmak için eğitim gören agresif Min-chi, çekingen Nako, evlenmeye çalışan Tomoe, daha popüler bir kaplıcanın varisi eğlenceli Yuina, yönetim öğrenmeye çalışan dayısı Enishi, Enishi'yi kaplıcada değişikliklere ikna etmeye çalışan danışmanı Takako, Minko'yu eğiten kaplıcanın kahraman aşçıları Tohru ve akıl hocası Ren-san, Kissuisou kurulduğundan beri orada çalışan Beanman ve daha pek çok insanın hayatına ve hayallerine dahil olur. Seri ilerledikçe Kissuisou'yu, çalışanlarını, yaşadıkları kentteki tüm güzellikleri tanımaya ve benimsemeye başlayan Ohana'nın başından beri beklediği macerası, umduğundan farklı bir yol izlemeye başlar.

ÖZETLE, BURASI BİR İŞLETME Mİ?

İlk bakışta "bir kaplıca işletmesinden nasıl bir seri çıkar ki" gibi düşünmeniz normal. Ama hizmet sektöründe koşuşturmacanın asla dinmediği, zamanlamanın ve disiplinin her şey demek olduğu, size dair önemli şeylerin gerekirse en sonda kaldığı, yığınla sorumluluğun çıkabildiği ama bir o kadar da eğlenceli bir iş olduğu, Kissuisou ve sakinlerine dair göreceğimiz şeylerden sadece birkaçı.

Ayrıca seri sıkıcı olmaktan şaşırtıcı derecede uzak. Koşuşuturmaca azalsa bile hayat herkes için tüm hızıyla akıp giderken, serinin dili sizi de sürüklüyor. Günlük hayatın konu alınması ne kadar tekdüze görünse de sürekli sizi şaşırtan gelişmeler yaşanıyor. Serinin eğlenceli olmasındaki en büyük pay, anlatım tarzı olduğu kadar başarılı animasyonu ve nefes kesen arka planları. Arka planlar ve mekânlardaki detaylar, şehirde yaşayan bir insanda uzaklara gitme isteği yaratacak kadar başarılı. Sora no Woto'dan *(Sound of the Sky)* hatırlayacağınız Mel Kishida, Hanasaku Iroha'nın da orijinal karakter tasarımlarını yapmış. P.A. Works animasyon stüdyosunun 10. yıldönümü projesi olarak hazırlanmasıyla da ayrı bir önemi olan serinin ayrıca stüdyo tarafından konuları yazılan iki ayrı manga adaptasyonu da yapılmış. Yer yer soluduğunuz havaya bakışınıza bile ayrı bir anlam katan senaryosunun gidişatına göre aslında güzel bir finalle noktalandığını sandığımız Hanasaku Iroha'nın, 2012 içinde yeni bir anime adaptasyonuyla karşılaşacağımız duyuruldu. Geçtiğimiz ekim ayında prodüksiyon ekibi *yeni bir görsel çalışma* yapılacağını duyurmuşlardı ancak bunun bir anime yapımı olacağı yeni açıklandı. Şu an için yeni projenin film mi yoksa seri mi olacağı belli değil ancak seriyi izlerken eğlenen herkes mutlaka finalde yaşananlardan sonrasını merak ediyordur.

İster şehrin uğultusunun arasında, ister yemyeşil kırlarda huzur bulan birisi olun; hayat sizi nereye götürürse götürsün Hanasaku Iroha'yla yıla başlamak sizin de hoşunuza gidebilir.



KÜNYE

Stüdyo: *P.A. Works*
Yönetmen: *Masahiro Ando*
Senaryo: *Mari Okada*
Karakter Tasarımları: *Mel Kishida*
Müzik: *Shiroh Hamaguchi*
Animasyon Yönetmeni: *Kanami Sekiguchi*









Hosoda'nın Yeni Filmi

2006'da The Girl Who Leapt Through Time (Toki o Kakeru Shoujo) ve 2009'da Summer Wars gibi şimdiden rahatlıkla "efsane" diyebileceğimiz filmlerin yönetmeni Mamoru Hosoda'nın yeni filmi **The Wolf Children Ame and Yuki** duyuruldu. Temmuz ayında Japonya'da gösterime girecek olan filmin hikâyesinin 13 yılı kapsayacağı söylendi. Hikâyede üniversite öğrencisi Hana adlı genç kadının, bir "kurt adama" aşık olarak evlenmesi, "kurt çocukların" dünyaya gelmesi ve günün birinde kurt adamın aniden ölmesi sonrasında genç kadının çocuklarıyla birlikte ayrılarak kırsal bir kasabaya taşınması anlatılacakmış.

Mamoru Hosoda'nın yaratıcı, senarist ve yönetmen olarak yazıldığı filmin konusuna buzdağının görünen kısmı gibi bakabiliriz aslında. Özellikle Summer Wars'un ardından daha dinlendirici görünen The Wolf Children Ame and Yuki'nin stüdyosu ise Studio Chizu adlı Hosoda'nın kurduğu yeni ve küçük bir animasyon stüdyosuymuş. Bu film için kurulduğu söylenen Studio Chizu'nun prodüksiyonu yaptığı yazılsa da listede Madhouse'un da adı geçiyor.



Shinkai'den İstanbul Manzaralari

Japon İnşaat firması Taisei'in, İstanbul Boğazı'ndaki Marmaray projesinin yürütülmesinde yer alan firmalardan biri olduğundan muhtemelen haberdarsınızdır. Şimdi bunun animeyle mangayla ne alakası var diyeceksiniz haklı olarak. Şöyle ki; Voices of a Distant Star, The Place Promised in Our Early Days, 5 Centimeters Per Second gibi birbirinden eşsiz filmlerin yönetmeni Makoto Shinkai, Taisei için 30 saniyelik bir reklam yapmış ve reklamda Türkiye'de yürütülmekte olan bu proje öne çıkartılmış. Comix Wave Film'in Shinkai ile birlikte prodüksiyonunu yaptığı reklamı, gene Shinkai'in filmlerinden olan Children Who Chase Lost Voices from Deep Below'un tema müziğini seslendiren Anri Kumaki söylüyor.

Sizi bilmem ama ben zaman zaman nadir bir seride kültürümüze ya da ülkemize ait göndermeler duyunca ister istemez hoşuna giden insanlar tayfasındayım. Hele bu sefer en sevdiğim yönetmenlerin birinin elinden, yaşadığım şehrin manzaralarını görmek resmen günümü canlandırdı. Reklam filmini Taisei'nin YouTube sayfasında buradan izleyebilirsiniz: *http://tinyurl.com/ogzshinkai*

İlgilenenler kanalda reklamın kısa hazırlanış ve storyboard videolarını da bulabilirler. Ayrıca reklam filmini de dramatik bir film fragmanı gibi yaptığın ve insanı içten içe bildiği halde boş bir heyecana kaptırdığın için ne diyelim sana Shinkai-san…

Gizli Madoka Projesi

Geçen yılın sürpriz başlıklarından Madoka Magica medya festivallerinde ödülleri temizlemeye devam ederken, geçtiğimiz aylarda 3 yeni filmin planlandığı ve bunlardan birinin yeni bir hikâye olacağı açıklanmıştı. Kasım ayının sonundaysa ilginç bir olay daha yaşandı. Serini resmi Twitter adresinden yapılan duyuruyla açılan mm.my-gg.com sitesi, **Gizli Madoka Projesi** denen yeni bir çalışmayı gösteriyor. Siteye girdiğinizde ve sayfayı her yenilediğinizde Madoka, karakterlerden birine hitap eden tek bir cümle söylüyor ve sonunda Soul Gem'inin resmi çıkıyor. Her gün yeni bir ses dosyası eklenerek Madoka'nın konuşmaya devam edeceği söylenmesine rağmen bu durum hayranları durdurmaya yetmedi tabii. Aynı gün içinde siteden henüz yüklenmemiş 23 ayrı ses dosyası indirildi ve spekülasyonlar uçuşmaya başladı.

Madoka'nın söylediklerinin en ilginç yani tüm ses dosyalarından sadece bir tanesinin Homura'ya hitap etmesi ve bazı cümlelerinin seride yaşanan olaylardan sonra dile getirilebilecek olması. Serinin yazarı Gen Urobuchi Madoka, son BD/DVD'sinde serinin daha bitmediği anlamına gelen sözcükler söylemişti. Bu "gizli projenin" ikinci bir sezon olabilme umutları yeniden alevlenmiş olabilir mi? Hayal kırıklığına uğramamak için beklentileri küçük tutmakta fayda olsa da, bu kadar yorumun, filmlerin ve sitenin birbirlerine yakın zamanlarda ortaya çıkması hayranları heyecanlandırmaya yetiyor da artıyor.



N.E.M.
MERHABA 2012



Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Erden'e not: "Noel Baba'yla nah" fotoğrafında elleri hafiften blurlarsak daha medeni olur
Howdy ho ho to youuuu, howdy ho ho to youuuu, howdy ho ho dear Oyungezerler, howdy ho ho to youuuuu! Evet, ilk önce izninizle "ehuehue" diye bir gülerek hepinize yeniden merhabalar demek istiyorum arkadaşlar. NEM geri döndü, NEM is back baby!!! 17 senelik yazarlık hayatımda hiç bu kadar ara vermemiştim NEM'e, kaç ay ara verdiğimi ben bile bilmiyorum. Eminim müdürüm Serpil ve Sinan benden daha iyi bilirler. Ben bilmem, beyim bilir yani. Ehuehue. Neyse şimdi tabi akıllardaki ilk soruyu cevaplayalım, sonra normal bir şekilde yazımıza devam edelim.

43 veya 44 arkadaşlar. Evet, eğer aklınızdaki soru ayaklarımın kaç numara olduğu ise, cevap bu. Ancak eğer bunu değil de neden kaç aydır NEM yazmadığımı merak ediyorsanız onu da cevaplandırayım bari. Çok kısa ve net bir cevabım var: İçimden gelmedi! Evet, içimden yazmak gelmedi arkadaşlar. Ben bu yazarlık işini ne para için, ne zorunluluktan, ne de kendime bir şeyler kanıtlamak için yapıyorum. Tabii ki 17 sene önce kendime bir şeyler kanıtlamak için başladım, 15-16 yaşında bir veletken de alın teriyle klavye başında kazandığım paraları harcamak pek hoşuma giderdi, ancak 20 yaşından beridir falan ne kendime bir şey kanıtlamak ne de para kazanmak için yapıyorum. Bu işi sadece ve sadece ZEVK için yapıyorum, siz okurlarıma seslenmek bana büyük bir mutluluk veriyor. Ve de insan zevk için yaptığı bir şeyi elbette ki sadece içinden gelirse yapabilir. Zaten zorla yapılan bir işten de hayır mayır gelmez. Maalesef son birkaç aydır içimden gelmemişti ve sizlere seslenememiştim. Ama içimde o hazzı, o heyecanı yeniden buldum ve yeniden karşınızdayım. Demek ki biraz ara vermek gerekiyormuş, verdik bitti!



Bu da demek oluyor ki, yine yeri gelecek saçmalayacağım, yine yeri gelecek sevdiğim şeylerin fanboyluğunu yapacağım, yine yeri gelecek sevmediğim şeyleri de yerin dibine sokup birtakım arkadaşların ister istemez sinirlerini kabartacağım. Halbuki her söylediğim çok ciddiye alınmasa, Beşiktaş fanatikliği yaptığımda Fenerbahçeli arkadaşlar, Galatasaraylı arkadaşlar anlayışla karşılasa, Celtics'in elinden kupayı aldığımızda falan birtakım Celtics'li arkadaşlar gaza gelip saldırıya geçmese ne güzel olacak. Sonuçta eğleniyoruz ya, yenmek de var yenilmek de, spor bu, maksat eğlenmek. Bakın mesela Lakers olarak veya Beşiktaş olarak geçen sene saçmaladığımızda adam gibi kazanan takımları tebrik etmesini de bildim...

SPOR OLAYLARI

Madem spor olaylarından daldık konuya, bari bir başlık atayım dedim. Lan bu arada geçen bir şey dikkatimi çekti spor konusunda, kimin hakkında iyi konuştuysam başına bir hal geliyor. Fenerbahçe geçen sene şampiyon olduktan sonra Fenerbahçe'nin futbolunu beğendiğimi ve de adamların hakikaten "hak ederek" şampiyon olduklarını yazmıştım. Görüşüm öyleydi, hâlâ da pek değişmiş değil. Adamların takımı iyi, Alex gidince ne yapacaklar onu çok merak etmekle birlikte, iyi futbol oynadıklarını görmezden gelemem. Neyse, ben bunu yazdıktan sonra bu şike davası çıktı, "noluyoruz lan" dedim. Sonrasında geçen Bro'm Emre, Facebook üzerinden Lamar Odom'un Beşiktaş'a geldiğini haber verdi. Çok sevindiğimi söyledim, hatta *NBA 2K12* yazımda da yazmıştım bunu, ama sonrasında Lamar biladerimiz "ben Beşiktaş'ta bir arkadaşa bakıp çıkacam" moduna girip NBA'e dönünce, ona da sevindiğimi yazmıştım, çünkü Lamar'ı Lakers'ta çok beğeniyordum ve yeni NBA sezonunda Lakers için çok heyecanlanıyordum. Ulan bunu yazdık, adam iki gün sonra takım değiştirdi, Lakers'tan ayrıldı. Bir cenabetlik var yani yazdıklarımda ama ben de pek anlamış değilim açıkçası. Ehuehue. Spor hakkında pek bir şey yazmasak mıdır nedir... Ya da ağzımı hayıra, gözümü bayıra açayım bari. Neyse, işte NBA başlayalı 2 hafta falan oldu, Lakers saçma sapan bir başlangıç yaptı ama neyse ki son 3 maçta kendimizi toparladık ve yolumuza devam ediyoruz. Miami Heat geçen sene olduğu gibi bu sene de dehşet oynuyor, özellikle LeBron tank gibi... O herifleri Doğu Konferansı'nda kimsenin durdurabileceğini zannetmiyorum. Özellikle geçen senenin siniri de üstlerinde adamların, hem atletikler, hem yetenekliler, hem de intikam peşindeler. O yüzden kesinlikle Doğu Konferansı şampiyonunun Miami Heat olacağını öne sürüyorum şu an. Zaten bu vakitten sonra Celtics falan hikâye, herifler tel kadayıf oldu, hâlâ basket oynuyorlar, Celtics bir şey yapamaz bence. Heat şampiyon olur Doğu'da. Batı'da ise size çok büyük bir spoiler vermek istiyorum arkadaşlar. Spoiler Alert yani, gözünüzü başka yere çevirin isterseniz bu paragrafı bitirirken, Batı Şampiyonu bu sene Lakers beyler! Eheueuhe. Hatta bu spoiler yetmediyse bir tane daha patlatayım, çok bomba bir spoiler bu yalnız, koltuklarınıza sıkı tutunun, buradan açıklıyorum: 2012 NBA Çampiyıns, Lakers olacak. Hadi şimdiden hayırlı olsun Lakers'ımıza. Tamam spoiler kısmı bitti. Tabii artık finalleri izlemenin de pek zevki kalmayacak ama n'apalım. Olay böyle yani.

Aslında detaylı 2011 irdelemesini önümüzdeki ay yapacağım ama bu yazıda da kısaca geride bıraktığımız yıla bakmak istiyorum. Her sabah 7'de yatak odasındaki televizyon açılıyor ve sabah haberleri ile uyanıyorum, duşa girmeden önce bir 5 dakika günün özetini geçiyorlar, ne oluyor ne bitiyor dünyada diye. İşte geçen sabah da gerek politika olsun, gerek 2011'de insanlığın başına gelen doğal felaketler olsun, gerek sanat olayları, gerek ölenler kalanlar falan, her şeyin özetini geçtiler. İşe geç kaldım kendimi özete kaptırdığım için. Ama işte o özete biraz dikkatli bir şekilde kendimi verince gördüm ki 2011 çok sıradışı bir yıl olmuş yav. Yani mesela 2010'a bakıyorum, hatırlamaya çalışıyorum da, bu kadar çok olay olmamıştı... Osama Bin Ladin denen böceğin öldürülmesi, Kim Jong Il ve Kaddafi'nin öteki tarafı boylamaları, Türkiye'mizdeki depremler, terör olayları, Japonya'daki Tsunami ve nükleer facia (veya ucundan dönülen facia diyelim), Arap ülkelerindeki ayaklanmalar falan... Ne çok olay olmuş 2011'de...

Tabii ki beni en çok ilgilendiren haberlerden biri de rahmetli Steve Jobs'ın aramızdan ayrılması oldu. Kendisini kişilik olarak pek sevmezdim ama yine de çok önemli ve dünyayı değiştiren bir insandı, o yüzden üzüldüm. Bize kazandırdıkları için kendisine sonsuza dek müteşekkir olduğumuzu biliyordur herhalde. Adamın son sözleri de "oh wow, oh wow, oh wow" olmuş zaten. Bu arada hayatımın hiçbir evresinde "stay hungry, stay foolish" kadar sıradan bir söylemin, milyonlarca



kişi tarafından gaza gelinip status update, hatta profil resmi falan yapıldığına şahit olmamıştım. Stay hungry, stay foolish ne lan? O konuşmayı ben de dinlemiştim ilk yayıldığında, açıkçası o kadar da özel bir şey görmedim o konuşmada ama işte yurdum insanı, daha doğrusu dünyam insan çok gaza geliyor, adam öldükten sonra yaklaşık bir ay boyunca nereye bakarsam "stay hungry, stay foolish" söylemini görmekten gına geldi. Bu arada 2011, Apple'ı biraz daha zengin ettiğim bir sene oldu. Zira yılın gadget'ı iPad 2 başta olmak üzere Apple TV 2, MacBook Air gibi süper aletler çaktım kendime ve bu aletler benim 2011 elektronik hayatıma damgasını vurdu... Yazının başında fanboy olmaya devam edeceğimi söylemiştim değil mi... Aha, buyrun...



Santa Gök, w/his new FX-360 SM

GÖK 2011

Dünyayı bir tarafa bırakırsam, benim açımdan 2011'in çok iyi geçtiğini söyleyebilirim. Bol bol gezdim eğlendim, bir sürü gadget çaktım kendime, yepyeni deneyimler yaşadım, yeni şeyler gördüm, yeni şeyler öğrendim ve bunların yanı sıra sağlıklı ve konforlu yaşamıma devam ettim. Yaş günüm geldiğinde süper bir MOCPIT Day (Meet Other Cool People In Town Day) partisi patlattım. Sonuç olarak eğlenceli ve güzel geçti benim için 2011. Yılın en güzel yanı hiç kuşkusuz 5 sene sonra anavatanıma dönüp ailemle ve arkadaşlarımla buluşmam oldu. Herkesi çok özlemişim, çok güzel 2 hafta geçirdim Türkiye'de. İstanbul ve Ankara'da "Gök++ Buluşma Günleri" düzenledim, bazılarınızla buluştuk, gezdik, güldük, eğlendik. Didim ve Bodrum'da tatile gittim. Onun evvelinde Rusya'yı fethetmeye gittim, Moskova'da güzel zaman geçirdim. Rus kültürünü daha yakından tanıyıp Türk kültürünü oralarda tanıttım. Rusya ve Türkiye seferlerini bitirip Amerika'ya döndükten sonra yazın ayrıca New York seferi düzenledim kendime. Bunun hakkında da ayrı bir NEM yazacağım, New York'ta çok eğlendim, oraları da gezdim gördüm, binalara tırmandım, King Kong usulü falan... Şöyle bakıyorum da iki ay içinde New York, Ankara, İstanbul, Didim, Bodrum, Moskova seferleriyle Gök Çelebi moduna girmişim. Gezmek çok hoşuma gidiyor, o yüzden 2011'in benim açımdan çok eğlenceli geçtiğini söyleyebilirim. Yıl sonunda Guns n Roses Omaha'ya geldi, Axl abimizi görmeye gittik konsere. Açıkçası beklentilerimin çok üstünde çok şahane bir konser oldu. Bu konser hakkında da ayrı bir NEM yazacağım zaten. Gördüğünüz üzere birkaç ay yazı yazmadık, iki yıllık malzeme birikti. Ehuehue. Ve yıl sonunda da Santa Gök beni ziyaret edip bana çok güzel kıyaklar çekti, çok hoş hediyeler getirdi. Güzel ve de başarılı geçen bir 2011'i bu hediyelerle noktalamamı sağladı! "Teşekkür ederim Santa Gök, seni seviyorum" dedim kendisine. Sene sonunda da Santa Gök ile Santa Claus'un tanıştığına şahit oldum. Santa Panpalar birbirini çok sevdi. Tanışma videosunu Facebook hesabım üzerinden izleyebilirsiniz. Santa Gök, Santa Claus'a Türk kültürünü aşıladı çünkü, bence çok ehemniyetli bir olay idi bu...

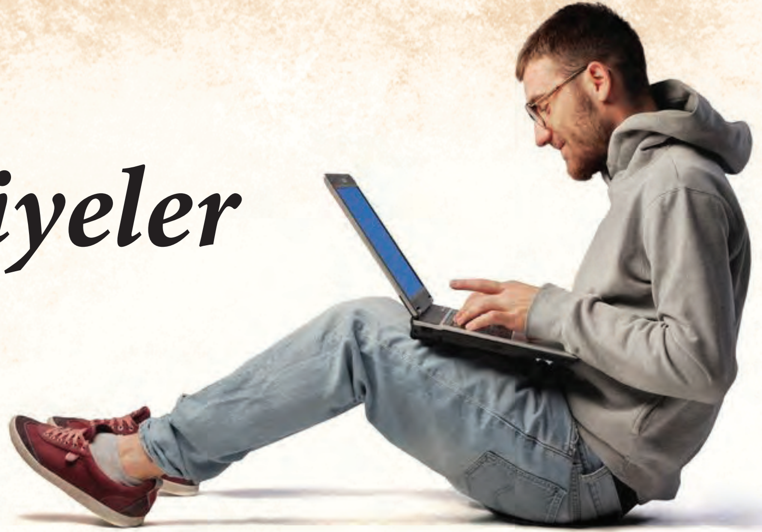


SONUÇ OLARAK...

Sonuç olarak hayat devam ediyor arkadaşlar. 2011 bitti, 2012 geldi. Yılbaşı partileri bitti, normal hayata devam. Ancak gözüme bir şey çarptı, daha doğrusu gözüme çarpmadı, resmen gözümün içine girdi, etrafımda mutsuz yaşayan çok insan var. Facebook'tan bana inanılmaz derecede e-mail geliyor, soru soranlar, destek isteyenler, arkadaş olmak isteyenler (sadece FB arkadaşı değil) falan. Son zamanlarda "mutsuzum abi" e-mailleri gelmeye başladı bol bol. Herkes bir şeylerden şikayetçi. Herkesin bir derdi var. Bunalıma girmiş o kadar çok kişi var ki şaşırdım. 2012'de kendinize bir iyilik yapın ve ne olursa olsun hayatın bir şekilde devam ettiğini kafanıza iyice sokun arkadaşlar. Siz istediğiniz kadar bunalın, istediğiniz kadar mutsuz olun, hayat devam ediyor. Benim hayatımda da o kadar vasat dönemler oldu ki, onları hatırladıkça "niye üzülmüşüm bu kadar" diyorum kendime. Ama işte insan yontula yontula hayata aşık olmayı öğreniyor belki de. Bunu ne kadar tez zamanda öğrenirseniz o kadar iyi diyorum. 2012'de hepinize sağlıklı, mutlu, güzel, neşeli, umut dolu, heyecan dolu, başarı dolu ve dürüst insanların sizi sardığı süper bir hayat diliyorum. Gök++ Loves You Baby!!!

Nerd'lerden Nerd'lere Hediyeler

Yeni yılı geride bıraktık ama önümüzde hâlâ koca bir sene var. Doğum günlerinde sevgili nerd dostlarına sıradan şeyler almaktan sıkılanlar için bu sene birkaç yeni fikir vermek istedik. İlla çok pahalı ürünler için bütçenizde derin yaralar açmanıza gerek yok. Ne alacağınız, ne kadara alacağınız, hatta nereden başlayacağınız konusunda kararsızsanız ama kesinlikle esprili bir şeyler olsun diyorsanız sizi alt satırlara alalım. Dayanamayıp arada kendiniz için de bir şeyler kaparsanız kimse sizi suçlamaz, merak etmeyin :)





Nerd-e : tinyurl.com/ogzeldivenpxl
Kaça : 39,90 TL



Nerd-e : tinyurl.com/ogzeldivenpac
Kaça : 19 TL

Oyuncunun Fırın Eldivenleri

Yemek yemek ne yazık ki hayatın zorunlu kıldığı ihtiyaçların başında geliyor. Bu ihtiyaçları karşılamak için de bilgisayar denen meretin başından kalkmamız gerekiyor. Yok mu bunun bir kolayı? *"Hiç acıkmama"* ya da *"açlık barını anında doldurma"* hilesi yapsak da kurtulsak? Ama ı ıh, nafile.

Aslında mutfakta olmak eğlenceli bir uğraş. Yemek yapmak ve yaptığın yemeği yemek, her ne kadar rutin bir iş olsa da bunu eğlenceli kılmak da kişinin kendi elinde. Peki bilgisayarı mutfağa taşımaya ne dersiniz? Mecazi anlamında söylüyorum canım, laptopunuzu taşımaya kalkışmayın hemen.

Sizin de benim gibi mutfakla, tavalarla, sıcak fırınlarla pek fazla aranız yoksa (yahu nasıl tutuyorsunuz o sıcak kapları anlamıyorum!) mutfak eldivenleri ya da ıslak bezler bir numaralı yardımcınız haline geliyor. Bir süre önce gördüğüm şu iki mutfak eldiveni çok hoşuma gitti. Bir tanesi Pacman şeklindeyken, diğeri ise bildiğimiz bağlantı imlecimizin eldiven haline getirilmişi. Özellikle Pacman fikri çok hoş, ama diğerini de kenara atmamak lazım. Pacman eldivenleriyle servis yaparken Waka Waka Waka diye ses çıkartmayı da ihmal etmiyoruz tabii. **–Emre İ.**

Zaman Makinesi

Henüz raflarda satılacak kadar piyasaya düşen ergonomik bir zaman makinesi ne yazık ki olmadığından, bu ürün birçoğunuzun tahmin edebileceği üzere bir saat. Aslında 1970'lerden beri satışta olduğu söylenen bu *"saatler"*, her beş dakikada bir bilyelerin sırayla düşerek dizilmesiyle sizlere zamanı saniyesine kadar gösterebiliyor. Kankashop'ta özel yapım olarak satılan Zaman Makinesi adlı bu saati okumak sandığınızdan daha kolay aslında. Saatin tam olarak nasıl işlediğini merak ediyor ya da satın almak istiyorsanız aşağıdaki linkten inceleyebilirsiniz. **–İpek**

Nerd-e : tinyurl.com/ogzzaman
Kaça : 189 TL





Nerd-e : tinyurl.com/ogzkanka
Kaça : Çeşitli

Minyatürler

Kankashop'ta dikkat çeken bir diğer grup da minyatürler. Minyatür figür severlerin çoğunluğu, figürlerini kendileri boyamayı tercih ettiklerinden özel figürleri de getirtebiliyorlar. Ancak buradaki minyatürler biraz daha büyük, kurşun askerler gibi olanlardan. Bunlarla ilgilenen bir dostunuz varsa kendisine buradan bir şeyler bulabilirsiniz. Yuvarlak masa şövalyeleri dioraması gibi büyük ve detaylı bir armağan düşünebilirsiniz ya da tek tek kurşun askerler, şövalyeler… Hatta Osmanlı figürleri tarihle, minyatür müzik aletleri de müzikle ilgilenen arkadaşlarınızın hoşuna gidebilecek değişik armağanlar olacaktır. **–İpek**



Assassın's Creed Kapüşonları

Kapüşonlu herhangi bir şey giymeye meraklıysanız, bugüne kadar birçok kez kapüşonu gözlerinizin altına kadar çekip poz vermişsinizdir. Hatta işi abartıp kendi kendinizin resmini çekip, sonra da "ya çok kötü duruyor bu..." diyerek silmek zorunda kalmış bile olabilirsiniz *(Emre, yoksa bu bir itiraf mı? Biz hiç böyle şeyler yapmıyoruz :) –Damla)*. Özellikle de Assassin's Creed oynarken bu tip maymunluklarınız tavan yapmıştır. Ama tabii maymun olma durumu Altair ve Ezio için geçerli değil. Çünkü onların kapüşonu özene bezene hazırlandığı için kötü durmuyor.

Artık bu üzüntüye, bu drama son verme zamanı geldi! Ubisoft'un kendi mağazasından ya da benzer ürünleri yapan birçok yerden, AC'deki gibi daha uzun ve sivri uçlu olan hoodie'ler alabilirsiniz. Buna bir alternatif olarak da, atkı kapüşon karışımı bir şeyin yapıldığını gördüm. İlgili satıcı, bunlardan bol bol üretiyordu. Gerçi şu an stoklarında kalmamış ama söylenene göre yeniden gelecekmiş. Hatta az çok dikişle aranız varsa işi biraz abartıp, Altair ve Ezio havasını yakalamak için ideal olan bu atkı-kapüşonlardan siz bile yapabilirsiniz *(Yoksa bu da mı bir itiraf? Bize de yapar mısın? –Damla)*. **–Emre İ.**





Saatler

Alarm seslerinden ne kadar nefret etsek de hayatımız boyunca onlardan kurtulamayacağımız acı bir gerçek. İnternette şimdiye kadar beni çeşitli şekillerde dehşete düşüren alarm tasarımları gördüm. Uyanmadığınız takdirde 100 Dolarlık banknotu rendelemeye başlayan, üzerindeki yapbozu dağıtan ve siz tamamlayana kadar çenesini kapatmayan, bir parçası odada uçmaya başlayan ve yakalayıp yerine takarak susturmanız gereken ve benzeri işkence yöntemlerini uygulayan saatlerin alarmlarıyla uyanmayı kim ister bilmiyorum ama bu işkence bana yapılmadığı sürece herhangi bir sorun yok. Sevdiğiniz arkadaşlarınıza mı yoksa sevmediğiniz arkadaşlarınıza mı alacağınızdan emin olamadığım bu ilginç işkence aletlerine http://tinyurl.com/ogzalarm1, http://tinyurl.com/ogzalarm2, http://tinyurl.com/ogzalarm3, http://tinyurl.com/ogzalarm4, http://tinyurl.com/ogzalarm5 ve http://tinyurl.com/ogzalarm6 linklerinden sahip olabilirsiniz. **–İpek**

Özel Plakalar

Bir dostunuza poster ya da tablo hediye etmek yerine, onun için özel plakalar ya da tabelalar yaptırabilirsiniz. Üstelik bu plakalara sadece yazı değil, resim de bastırabiliyorsunuz. Örnek olarak konulan plakalardaki takım aşkını bir kenara bırakacak olursak, tabii ki istediğiniz sloganı seçerken herhangi bir sınırınız yok. İsterseniz motive edici sözler veya arkadaşlarınızla birlikte bir fotoğrafınız üzerinde dilediğiniz bir mesaj ya da retro bir görselin üzerine ona uygun bir yazı bu plakalarda çok güzel görünebilir. Yalnız henüz internetten sipariş verilemiyor. O yüzden Kanka Shop'un herhangi bir şubesine gidip almanız gerekli. **–İpek**



Kedi Kumbara

Hayatınız boyunca kumbarada ufak paralar biriktirmeyi hiç başaramamış olsanız da bunu mutlaka denemelisiniz. İnternette uzun sure dolaşan videolarına denk gelmediyseniz bu kumbarayı şöyle açıklayalım: İçine atmak istediğiniz bozuk parayı tuşun üzerine koyarak tuşa basıyorsunuz ve kedi, kumbaradan hafifçe kafasını ve patisini çıkartarak onu içeri sürüklüyor. Bu ya insanlığı çıkarttığı miyav seslerine köle yapması için tasarlanmış bir komplo ya da kedi sever bir arkadaşınıza hediye edebileceğiniz harika bir kutu. **–İpek**





Nerd-e : http://tinyurl.com/ogzmemo
Kaça : 24,90TL

Desktop Memo

Post-it güzeldir. Severiz sayarız ama bazen yapışkanı ölüp de kendilerini yer çekimine bıraktıklarında hiç çekilmiyorlar. Ya o notu temize geçeceksin ya da hemen o işi aradan çıkaracaksın, notu da çöpe atacaksın. Sıkıcı geliyor kulağa, evet. Monkey Business-**Desktop Memo** bunu biraz daha egzantirik hale çevirmiş. 18cm *13 cm boyutlarında bir çizgili defter yaprağı hayal edin, ama metalden. Arkasına da mıknatıs koyun. Üzerine özel kalemiyle notlarınızı alabilir, mıknatısını kullanarak notlar tutturabilirsiniz. Hem gözünüzün önünde, hem de karıştı, yere düştü derdi yok. Tek sorun o çirkin el yazınızı herkes görüyor, o kadar! **–Volkan**

Görünmez Kitap Rafı

IKEA'nın kataloğuna bakınca odaların çoğunun raflara, kitaplara ayrıldığını görebilirsiniz. Tabii adamlar "okuyan" insanlar. Biz genelde o rafları saksı, fotoğraf, oyuncak araba filan koyarak dolduruyoruz. Ama sadece kitaba özel bir hediyelik istiyorsanız **Mode Studio-Sticklebook** (görünmez kitap rafı) güzel bir hediye. Önce duvara çakıyorsunuz, sonra da ince çubukları arasına kitabınızı "sokuyorsunuz". Sayfalar arasına giren pek çok plastik çubuksa kitabınızın düşmesini engelliyor. Yan yana dizdiğiniz kitaplarınız da havada duruyor izlenimi veriyor, şık duruyor. Şahitlerimiz var! **–Volkan**



Nerd-e : http://tinyurl.com/ogzkitap
Kaça : 39,90TL

Umrumda Değil! Hiç Umrumda Değil!

Argo ve küfür normal şartlarda dünyanın herhangi bir bölgesinde sevgiyle karşılanacak bir olgu değil. Buna rağmen neredeyse tüm dillerde doğru zaman ve yerde, kırıcı olmayan amaçla kullanıldığında gülümsetebiliyor. Hatta günlük konuşmada kendine yer bulabiliyor. Bu geek ürünümüz İngilizce'deki "umrumda değil" (tabii daha kaba bir söylenişi) sözünün argo hali olan "I don't give a f*ck" sözünün daha da abartılı söylenişi olan "I don't give a flying f*ck" cümlesinin hayata geçirilmiş hali. Yani "Hiç umrumda değil." Aslına daha kaba bir argo kullanımı diyebiliriz. Zihni Sinir bir arkadaş bu tabirdeki flying (uçan) kelimesini ciddiye alınca bu ürün ortaya çıkmış; radyo frekanslı uzaktan kumandalı, pervaneli bir F*CK yazısı. Böylece ağzınızı bozmak istemediğiniz anlarda tepkinizi teknolojiyle destekli şekilde, mağrur, güçlü ve gururlu şekilde verebilirsiniz. Sonrasında biri önce pervanenizi sonra da kalbinizi kırabilir ama :(Vazgeçtim, siz radyo frekanslı Superman alın. En azından dünyayı kurtarıyor. Amaaaan neyse, I don't give a flying f*ck (ürünü iş üzerinde görmek isteyenler için: http://bit.ly/h6ar4L). **–Göker**





Nerd-e : http://tinyurl.com/ogzfck
Kaça : 19,99$

FUCK



Nerd-e : tinyurl.com/ogzpacman
Kaça : 14,50 TL

Pacman Araba Stickerı

Serpil ve benim alışveriş çılgınlığımızın had safhaya ulaştığı noktada, artık buna bir son verme vaktinin gelip de geçtiğine karar vermiştik. Jübilemi de bu sticker'lardan yana kullanmaya karar verdim. Benim Markafoni kampanyasıyla sahip olduğum bu sevimli stickera Dogo Store'dan sahip olup, kendinizi ya da araba sahibi oyun sever arkadaşlarınızı sevindirebilirsiniz (biz de bir tanesini Serpil'in arabasına yapıştırdık). Kırmızı ışıkta dururken, etraftaki tüm oyuncuların ilgisini üzerinize çekmesi de cabası. **–Damla**



Nerd-e : tinyurl.com/ogzoscar1
Kaça : 30 TL

Oscar Ödülü

Seneyi büyük bir başarıyla kapattığınız düşündüğünüz bir dostunuz varsa ya da birisini sadece var olduğu için takdir etme modundaysanız Kankashop ve BUN Design gibi mağazalarda çakma "Oscar heykelciği" hazırlatabilirsiniz. Altın rengi olmasıyla avunacağınız ama fazlasıyla gerçekçi görünen Oscar ödülleri arasından hazır yazılı olanlardan seçebilir ya da yaratıcılığınızı konuşturabilirsiniz. Birini "Yılın Nerd'ü" ilan etmek isterseniz 30 TL gibi cüzi bir miktar karşılığında büyük boy ödülünüz sizindir (http://tinyurl.com/ogzoscar1 ve http://tinyurl.com/ogzoscar2). Hatta bu ödülleri kullanarak kendi aralarında eğlenceli ödül törenleri yapan firmalar bile varmış. Ayrıca hazır ödüller arasında "Yılın En İyi Annesi" gibi heykelcikler de bulunuyor; özel günler için aklınızda bulunmasında yarar var. Lakin özel yazı yazdıracaksanız sipariş vermeden önce konuşmanızda fayda var. **–İpek**



Nerd-e : tinyurl.com/ ogzsapka
Kaça : 29,99 TL

İlginç Mouse'lar

İlginç tasarımları seven ve teknoloji meraklısı arkadaşlarınızın hoşuna gidecek mouse'lar bulmak için uzaklara gitmenize gerek yok. Küçükken ayağınıza batması kabus olan lego şeklinde, ağız sulandırıcı bir çikolata şeklinde ya da pixel bir el ikonu şeklinde mouse'ların rahatlıkları ve kullanılabilirlikleri konusunda bir garanti veremeyiz ama hepsi birbirinden sempatik görünen bu mouse'ların güzel hediyeler olabilecekleri kesin (http://tinyurl.com/ogzfare1, http://tinyurl.com/ogzfare2, http://tinyurl.com/ogzfare3) **–İpek**





İçecek Şapkası

Filmlerdeki şu malum maç sahnesine mutlaka rastlamışsınızdır: Kalabalık bir spor etkinliği, genellikle bir maç söz konusu, kalabalıktan kesitler gösteriliyor ve eğer bu şapka ana karakterlerden birinde değilse, mutlaka seyircilerden birinin kafasında beliriyor. İki tarafına içeceğinizi takıp üşengeçliğin son raddesinde içeceğinizi yudumlamayı sürdürebileceğiniz bu şapkalar arkadaşlarınız için alternatif ve eğlenceli bir hediye olabilir. **–İpek**



Nerd-e : tinyurl.com/ ogzforchino
Kaça : Çeşitli

Forchıno Biblolari

Figür seven arkadaşlarınız için Guillermo Forchino tasarım biblolarına bir göz atmayı unutmayın. Seçilmiş mağazalarda olduğu söylenen Forchino'nun mizahi yaklaşımıyla hayata geçirdiği enfes çalışmaları, sanatsever dostlarınız için özel ve ilginç armağanlar olabilir. Sınırlı sayıda sunulan The Comic Art ve daha birçok çalışmayı sanatçının sitesinden inceleyebilir (www.guillermoforchino.net) ürünleriniyse Kankashop'ta bulabilirsiniz **–İpek**







Dev Oyun Kartları

Kart oyunları hakkında hatırladığım tek şey, hemen hemen her yaz birinin bana kuralları baştan anlatmak zorunda olması. Ama gene de yeri geldi mi çok güzel vakit geçirttiklerini inkar edemem. Hani yeni kartlar ellerinizden kayar, ama eski kartlarda da kesin sağında olunda bir işaret vardır diye yamukluk ararsınız ya; işi biraz daha zorlaştırıp arkadaşlarınızla devasa kartlarla oynamaya çalışmaya ne dersiniz? Muhtemelen bu kartların amacı dekoratif olmaları ama desteyi aldıktan sonra bu şekilde kullanan pek görmedim doğrusu. Yaklaşık 20 TL'ye bulabileceğiniz bu kartları isterseniz BUN Design (http://tinyurl.com/oyunkartlari2), isterseniz de Kankashop'tan (http://tinyurl.com/oyunkartlari1) satın alabilirsiniz. **–İpek**

Kitap Laptop Çantası

Kitap kurdu olan ve laptopunu yanından ayırmayan bir dostunuza hediye edebileceğiniz çok hoş bir çanta bu. Eskitilmiş kitap görüntüsüyle hoş bir esprisi de olan bu çantanın 17" MacBook Pro'lar ile uyumlu olduğu söyleniyor. Siz yine de satın almadan önce, hediye edeceğiniz kişinin laptopunun sığıp sığmayacağını kontrol etmeyi unutmayın.

Kitaplardan bahsetmişken; buradaki kitap şeklindeki saklama kutuları da düzen ve saklama sevdalılarının ilgisini çekebilir. **–İpek**

Nerd-e : tinyurl.com/ kitapcanta
Kaça : 59,90 TL





HAYALET GEMİ

Emre İnal
emre@oyungezer.com.tr

Gören gözlerin laneti

Sanırım en uygunu onu bu şekilde adlandırmak. Birtakım şeyleri görmeye başladıkça, artık eskisi gibi bakamamak hiçbirşeye. O "saflığı" kaybetmek...

Her zaman meraklı birisi oldum, sanırım küçükken bu en belirgin özelliklerimden bir tanesiydi beni karşımdakine tanıtan. Çok soru da sormazdım aslında, kendimce incelerdim bende merak uyandıran şeyleri. Ne olduklarını, nasıl çalıştıklarını anlamaya çalışırdım, çözdüğüm zaman benden daha mutlusunu bulamazdınız. Çok küçük yaşta evde bilgisayar sahibi olmanın yanında gelen bir artı olsa gerek, meslek seçimimi daha dört yaşında yapmıştım. Mühendis ne demek daha bilmezken, bir yerlerden duyup "Bilgisayar mühendisi olucam ben!" demeye başlamıştım bile. Benim amacım hiçbir zaman oyunların büyüsüne kaptırmak, hayalimdeki oyunu yapmak olmadı, ben her zaman bilgisayarın tüm iç organlarının işleyişini çözmek, başlı başına program yazmayı öğrenmek istiyordum.

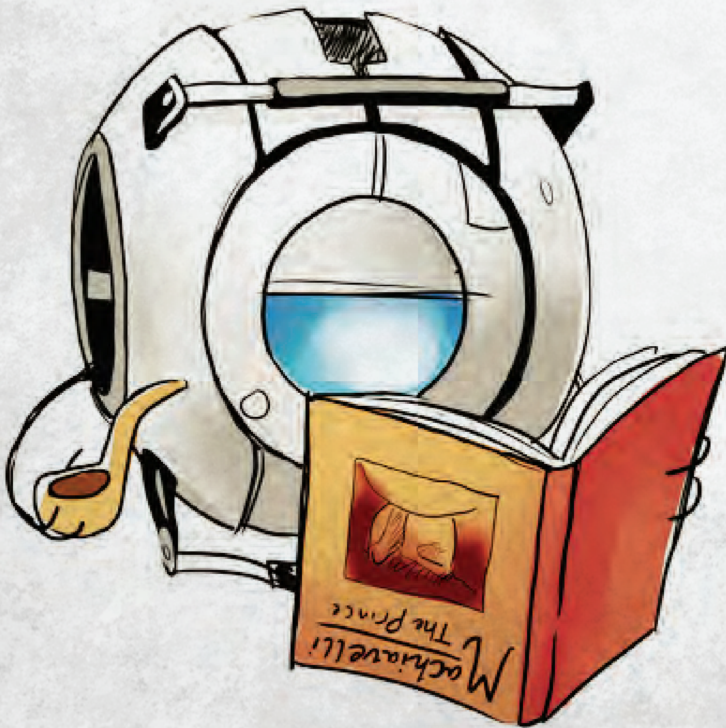
İnsan yenilik görmek istiyor, çünkü bence daha fazla şeyi sorgulamaya ve onlara çözüm getirmeye ihtiyacı var.

Çapraz bir çizginin piksellere nasıl bölündüğünü öğrenmek, işletim sistemlerinin çalışma esaslarını bilmek, çok önemli işlerinizi hayranlık uyandıracak bir titizlikle çözen bir programın aslında hayatınızda yazabileceğiniz en basit kodlardan birisi olduğunu görmek... Bunları gördükçe sorgulamaya başladım etrafımdaki her şeyi. Bana büyülü gelen şeyler, artık o büyülerini kaybetmişlerdi sanki. Hani "hastalık hastalığı" diye tabir edilir; kendi sağlığınızı ilgilendirebilecek her bilgiyi kurcalayıp sonunda her şeyi hastalık olarak görmeye başlarsınız. İşte onun gibi bir şeydi bunun bana hissettirdiği.

Düşünsenize, çevredeki her şeyi inceleyen o pörtlek meraklı gözler, artık o şeylere bakmadan ne olduklarını biliyor. Her şeyin renkli ve yeni geldiği bir dünya giderek soluklaşıyor, sıradanlaşıyor. İnsan yenilik görmek istiyor, çünkü bence daha fazla şeyi sorgulamaya ve onlara çözüm getirmeye ihtiyacı var.

Mühendis mühendis konuşmama aldırmayın, oyuncu tarafım da hep benimleydi büyürken. Oyunların nasıl yapıldığını, bir program olarak oyunu düşündüğümde neyin nasıl olduğunu araştırmaya başladım programlama öğrenirken. Günümüz oyunlarını boş verip geçmişteki oyunlara döndüm öncelikle. Bazı şeyler ancak bu sayede mantıklı gelmeye başladı. Mesela bir platform oyununu asla ilerlerken düşünemedim bir süre, her zaman karakterin olduğu yerde yürüdüğü, fakat ekranın sağdan sola kaydırıldığı gerçeğiyle karşı karşıyaydım.

Özellikle inceleme hazırlarken bu laneti kendi ellerinizle aktif hale getirmeniz gerekiyor. Her şeyi analiz etme ihtiyacı duyuyorsunuz ve ne zamandır merakla beklediğiniz o oyun sadece bir deney setine dönüşebiliyor. Aslına bakarsanız inceleme yaparken oyun hakkındaki fikrinizi belirleyenlerden biri de bu. Eğer oyun size belirli noktalarını çekinmeden gösterebiliyorsa ve kendisini analiz ettirecek fırsat bırakmıyorsa çok daha başarılı hale geliyor – en azından benim için. İşin kötü tarafı ise, bu laneti bazen o kadar sık aktif hale getiriyorsunuz ki, incelemek istemediğiniz oyunu bile incelemeye başlıyorsunuz ister istemez. Beğenmek olsa beğenirsiniz, ama o fark ettiğiniz noktaları mutlaka dışa vurmak istiyorsunuz.



Sadece oyunlarla da kalmıyor bu. Tvtropes sitesini hiç duydunuz mu? Burada her yapım için, içerdiği klişeleşmiş ya da kategorilenmiş maddeleri, hangi kuralları içerdiği listelenir. Kaçırılan prenses, gereğinden fazla büyük kılıç, bölüm sonu canavarlarının birden fazla formu olması gibi. Burada bir kez dolaşmaya başlamak saatlerinizi harcatabiliyor, Wikipedia ya da ekşisözlük'ün bazılarımız üzerindeki etkisi gibi. Tam da burada çok güzel bir sayfa var aslında durumumu özetleyen; "Tvtropes will ruin your life" *(Tvtropes hayatınızı mahvedecek)* diye. Çünkü burada ne kadar çok kategori okursanız, gördüğünüz o kadar çok durumu bu kategoriler altında değerlendirmeye başlıyorsunuz. Sitenin kendisi öneriyor, zaman aralıkları vererek, sadece eğlencesine okuyun diye. Galiba benim bu öneriyi çok daha erken yaşta ciddiye almam gerekirdi...

Artık zaman zaman bu laneti kaldırmak için saflığımı devreye sokuyorum, bildiğim şeyleri unutturuyorum adeta kendime. Sanki hiç görmediğim bir şeymiş gibi, 2 artı 2'nin 4 olduğunu yeniden keşfediyorum. Bazen alay konusu bile edebiliyorum kendimi, ama sırf o muhabbetin verdiği zevk bile paha biçilemez olabiliyor. Ha tabii bazen geriye dönüp baktığımda neden böyle saçma sapan bir şey düşünmüşüm dediğim anlar da olmuyor değil.

Hani yeni oyunlar eskileri gibi tat vermiyor diyoruz ya? Her gördüğümüzün altında anlam aramaktan, küçükken baktığımız o masum gözlerle bakamıyoruz artık belki de hiçbirine...



RÜYA TAMİRLERİ

C.Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Tek nefeslik yazı

Nedendir, kimden neyi sakladığını sanan hangi devekuşunun kafasını yaşadığımdandır bilmem, aylar var ki şöyle katarsis etkisi yaratan bir yazı yazamadım. Böyle bir tıkanıklık, kemle küm arasındaki tek duraklı mesafede, kısa sabah koşuları tadında, tam havaya girdiğim an "geldik bacım, burada iniyorsun" diyen minibüsçü bir iç ses, bir kendinden kaçmalar, bir ergen karmaşalar. Bak hâlâ "bilmiyorum"a gidiyor elim, sanki bir tek bu harfleri yan yana dizebilir oldum. Sonradan sonradan bastıran bir sahne korkusu gibi, "yauf ben yapamıyorum kesin artık galiba" demeye, defteri dürüp ateşe atmaya dünden razı, mümkünse kendine kırk kat yabancı bir kuru yazar oldum. Niye böyle oldum kardeş ben? **Dürterek kendi kolunu**

Ya tabii ki vardır böyle tipler, şaşırdığım yok, ilk karşılaşmam değil, biliyorum böyleleri ne kadar çok dışa dönüp oralarla etkileşirse o kadar sessizleşir kendi içinde. İlham perisi küsüp kıçını döndüğünden midir, yoksa kelimeler cemiyette fazla piştikçe dibi tutan şey toyluk, heyecanlılık olduğundan mıdır nedir, bir başına kaldığında gıkı çıkmaz böylelerinin, içeride konuşacak bir ses olmayınca yatar uyur o da, n'apsın?

Biliyorum biliyorum, esas yadırganan bunun tam tersidir: Klavyeyle baş başa kalınca döktürenlerin, karşısında iki insan görünce dut yemiş bülbüle dönmesidir garipsenen, dalgası geçilen. O kişi o kalabalığa sustukça *"müstehzi gülüşmeler"* diye altyazı geçer, "bu muymuş lan o kadar laf yapan ağız" diye açabilirsin (ve açarsın) o istihzayı, bilirim affetmezsin. Neyse ne, ben onu demiyorum. Anladın di mi? Uyumadın di mi sıkılıp?

Çabuk anlatacağım zaten dur, birazdan yol biter, inmem gerekecek, sonra 09:45 denizaltısını kaçırmamam lazım, denizlerin dibinden dergiler çıkaracağım mesai bitmeden (işimin fantastik olduğunu söylemiş miydim daha önce hiç). Her neyse, sen şeyi biliyorsun di mi, hani oyun oynarken falan bir şeyleri ters yaptığında anlamsızca sürekli Esc'ye basmaya başlarsın, tepinir durur parmağın o tuşun üstünde ama hiçbir şey olmaz, olmayacaktır, olmazlığı çok açıktır. Ve basmaya devam edersin. Biraz da onun gibi bir hal geldi bana sanki… Yani yazarken diyorum, öyle amaçsızlaştı bir yerde kelimeler… En kötü ihtimalle Alt+Tab yapıp kaçmak varken ben o harflere basmaya devam ettim, oyunun çöktüğünü kabullenemedim belki, belki hiç düşünmedim. Neyse ki en Esc'li yazıları kendime sakladım, dergiye falan koyacak kadar şuursuzlaşmadım ama teselli etmeye çalışma, biliyorum, dışım renklendikçe içim karardı benim, konuşmaya başladıkça yazmalar tarih oldu. Bir de tuttum eskileri çıkarıp baktım, oralarda bir başka Serpil yaşamaktaymış herhal, bazı dediklerini sadece sevdim, hiç anlamadım ama şimdiki hallerimden daha fazla sarılacak şey buldum.

Birazdan yol biter, inmem gerekecek, sonra 09:45 denizaltısını kaçırmamam lazım, denizlerin dibinden dergiler çıkaracağım mesai bitmeden.



Ama birkaç gündür sıcak sıcak bir şeyler akıyor aklımdan ve iyi hissediyorum (ola ki beyin kanaması falan geçiriyorsam sonradan çok güleceğim buna –bana sorarsan toprağın altında da gülebilir insan), sessizliğimi özlediğimi, bütün bu iletişim kalabalığı içinde en çok onu ihmal ettiğimi görüp utandım. Kapattım odamı, penceremi açtım, sadece karanlığın girebileceği kadar. Muhabbet ettiğim insanlardan kaçtım, en başta Tuğbek'ten, sonra kendimi kapatıp telefonu, twitter'ı, gtalk'u açtıran alışkanlıklardan. Müziği kapattım diyorum, düşün gerisini. Aklımda yazmak yoktu, zaten aklımda o kadar zamandır yazmak yoktu ki… Sonrasını biliyorsun, içinde devekuşu geçen bir cümlem olsun istemiştim hep, ona kavuştum.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Nehir

Belki de en güzeli bir nehir gibi akıp gitmek, asla bir göle dönüşmemek. Belki yazılmışların ağırlığını taşımamak sırtında en güzeli.

Artık yazmaktan çekinir oldum. Neredeyse on dört senedir yazıyorum, yayınladığımız dergileri üst üste koyduğunuzda on dört yaşında bir gencin boyuna varıyor. Bu kadar çok yazıp, bu kadar çok konuşup da bir şeyleri halen anlamlandırabiliyor olmam mümkün mü cidden? Bu kadar söz bir araya gelince kendimle çelişmememin veya kendimi tekrarlamamamın imkanı var mı?

Artık yazdığım her şeyde, en çok da bu köşede, acaba bunu daha önce yazmış mıydım, bu sözü kullanmış mıydım korkusu. Fil kavminden gelme tek bir genim olmadığından daha önce ne yazdığıma dair bir fikrim de yok. Halen hatırladığım, zihnime kazınmış birkaç köşe yazım vardır en fazla. Ama okur öyle mi? Yoo hayır, içinizde bu dergiye yazılmış her şeyi hatırlayan, üzerinden kamyon dolusu yıllar geçmiş sayıların bir kenarına iliştirdiğim ufak bir espriyi anımsayanlar var. Hatırlıyor olmanın bazen gururu, bazense çekingenliğiyle dönüp "Şöyle bir şey yazmıştın, hatırlıyor musun?" diye sorduğunuzda bilin ki hatırlamıyorum. Yazdıklarımın çoğunun ne olduğuna dair hiç bir fikrim yok.



Yıllar geçtikçe ve unutulanlar arttıkça büyüyor yazmışlığın bu garip karanlığı. Bazen gözümü karartıp dergileri yığıyorum önüme, tek tek bakıyorum eski köşelerime, acaba şunu yazmış mıyımdır diye. Çoklar, hızla yoruluyorum. Bazen bir blog açıp bütün eski yazılarımı toplayayım diyorum. Kimse girip okumasa bile, arada girer ben bakarım, hatırlarım diyorum. O da büyüyor gözümde. Basılan dergiyi her elime aldığımda yazdığım ne varsa okuyorum defalarca, belki unutmam ümidiyle. Belki de birkaç ay önce anlatmıştım size bunların hepsini aynı cümlelerle. Yazımı Serpil'e her teslim edişimde "E ama sen yazmıştın ki bunu" diyecek korkusu.

İşte böyle sevgili okur sayfanın bu tarafında halet-i ruhiye. Bazen cümlelerde bile karanlık ve korkular var. Aman dergideki yazılarımız eğlenceli olsun, coşkulu olsun diye saklayacak değilim. Bunun tek bir ilacı var bugüne kadar bulabildiğim, o da müzik. Çünkü ne zaman köşemi yazarken zihnimi açacak, beni saracak bir şeyler dinlesem bütün bu korkular ve kaygılar yok olur. O zaman bilirim bu köşeyi daha önce yazmadığımı, çünkü müzikleri unutmam, bu şarkıyı daha önce yazmadığımı bilirim. Yazdığım köşeleri ara ara okuyorsanız da müziği olanla olmayanı ayırt edersiniz zaten.

"*Bu durağı yaşam…Bütün yaptığım bu…Pencerenin kenarında senin için sessizce öldürdüğüm…*" Ahh Mr. Anderson, kıymeti bilinmemiş kırılgan öfke. Acaba sen de unutuyor musundur bütün dizelerini mürekkebi kurumadan.

Bazen diyorum ki kendime, bunca senedir yazıyorsun kardeşim, artık ustalık dönemin olmalı bu, en güzel köşelerini, muhabbetini yazdığın. Olmuyor, hiç böyle hissettirmiyor. Yazıldıkça unutuluyor, üst üste birikmiyor. Eğer müzik güzelse beni sarıyor ve ilk yılların heyecanına dönüyor yazmak. Müzik yoksa hiçbir şeye benzemiyor.

Belki iyi bir yazarın ihtiyacı olan bir özelliktir iyi hafıza. Belki yılların birikimi diye bir şey vardır cidden. Belki yaşadıkça, yazdıkça büyüyen bir dağ gibi olmalı insan. Hissetmediğimi, benim için çalışmayan şeyi bilemem. Ama belki de en güzeli bir nehir gibi akıp gitmek, asla bir göle dönüşmemek. Belki yazılmışların ağırlığını taşımamak sırtında en güzeli. Belki ilk acemiliği geçmiş ama hiç olgunlaşmamış olmaktır bu ve hep Surfer Rosa'yı, Dog Man Star'ı, Queen is Dead'i, A Saucerful of Secrets'ı yazmak demektir. O zaman buna değmez mi?

Belki hepsi kafamda, sadece müziğin sarhoşluğu. Çünkü kendi yazdığına değer vermemek deseniz buna, nasıl bir savunmam olabilir bilmiyorum. Kabahatinden maharet çıkarmak deseniz, karşı çıkamam. Ya cidden hissediyorum bunu ya da böyle düşünmek iyi hissettiriyor sadece. Aslında bu da fark etmez, çünkü biliyorum müzik bittiğinde o nehrin akmaz olduğunu. Payenin hepsini eski şarkılara verip sıyrılabilirim tüm karmaşanın içinden. O zaman diyebilirim ki dünya bir nehir gibi akıp gidiyor daima ve ben kendimi bıraktığımda o akışa, başkalarının debisiyle bir olabildiğimde yazabiliyorum sadece. Öyleyse on dört senedir bu sayfaları dolduran ben değilim ve hiçbir şeyi hatırlamam gerekmiyor. Söz ve müzik bir dolu yabancı adamlar, klavyede ben… en fazla katibi bu nehrin. Bir mantra. Grubumuzu takdimimdir.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Challenge accepted!

Çok iyi hatırlıyorum, 1997 senesinin sonunda babamla aramda şöyle bir diyalog geçmişti:
Babam: Oğlum delirme. Ne dergi yazarlığından bahsediyorsun? Okulunu bitiremeyeceksin bak sonra.
Ben: Bitireceğim baba, 4 senede bitireceğim.
Babam: Peki bakalım, göreceğiz seni 1 yıl sonra.
Ben: Göreceğiz…
(Challenge Accepted!)

Bu diyalogu yaşadığımız sırada bana bir şey olmuştu. Artık bir nur mu indi, bir bilgi mi hasıl oldu bilmiyorum, ama babamın meydan okumasını kabul etmiştim. Ama nasıl olacaktı o iş, inanın ben de henüz bilmiyordum. Endüstri Mühendisliği'nde okuyordum ve dördüncü sınıfa yeni başlamıştım. Başlamıştım başlamasına da, 3. sınıftan tam 8 boru gibi dersi de yanımda getirmiştim! Okuyanlar bilir, Endüstri Mühendisliği'nin en zor sınıfı üçüncü sınıftır, eh, ben de şahane çalışkan bir öğrenci olmadığımdan derslerin çoğunu yanımda taşımak zorunda kaldım. Dördüncü yıl staj yılı olduğu için daha serbestti, ancak haftada 25-26 saat ders vardı, ama benim alttan gelen dersler sağolsun, haftada alınabilecek ders saatlerinin maksimumunu almak zorunda kalmıştım. Herkes saat 10'da kampüse gelirken ben 8'de kantinde tost kemiriyor, bir yandan da o gün çakışacak derslerin kaçırmam muhtemel olan yerlerine çalışıyor oluyordum. Herkes saat 16'da şehre dönerken, ben gece 19:00 sularında son otobüse yetişmek veya dağda mahsur kalmak arasında ter döküyordum (o senelerde Sakarya Üniversitesi Mühendislik Fakültesi dağdaydı).

Ve bir yandan da yeni başladığım "işimde" tutunmak için uğraşıyordum. Okul Sakarya'da, Level'ın ofisi Levent'teydi. Sakarya'da yurtta kalıyordum ve bilgisayarım İstanbul'daydı. Dergiye gitmem gerekmiyordu ama oyunları incelemem, sonra da yazmam için ciddi anlamda bilgisayar zamanına ihtiyacım vardı. Ve dikkatinizi çekerim, sene 97-98. Yani internet denilen nane bilgisayarla birlikte gelmediği gibi, korkunç pahalı bir şeydi. Sağolsun, Alper, Mehmet ve Gökhan arkadaşlarım bana evlerini ve bilgisayarlarını açtılar. Yazılarımın olduğu zamanlarda onlara gidiyor, gece yarısı yurda dönüyor, derslere gömülüyordum.

Böyle böyle ilk dönemi atlattım. 45 saatlik derslerimden sadece 3 saatlik bir dersi vermemiştim. Vermemiştim diyorum bakın, çünkü iki saati zaten başka bir dersle çakışıyordu ve diğeri daha zorluydu (hazır lafı açılmışken şuradan haykırayım: MALİYET MUHASEBESİ VE HOCASINDAN NEFRET EDİYORUUUUUUM! Oh, o zamanlar bu imkanım yoktu, geç oldu ama güç olmadı çok şükür :) Yaz okuluna bıraktım.

İkinci dönem nispeten daha rahattım. Ders sayım az olduğu için nefes alabiliyordum. Aldığım telifleri biriktirip ikinci el bir 3dfx kartı, bir de AWE32 ses kartı almıştım. Artık daha "advanced" oyunları inceleyebiliyordum (Skill Level atlamak :). Bir yandan da iki haftada, üç haftada bir dergiye uğrar olmuştum. Ortaokuldan beri harçlığının yarısını oyunlara, diğer yarısını da yerli ve yabancı oyun dergilerine yatıran bir "çok bilmiş" olarak Level'ın içeriği ve tasarımıyla ilgili gördüğüm yanlışları anlatıyordum.

Bu ilgi ve alakam otoritelerin dikkatinden kaçmıyordu :)

1998 Temmuz'unda patron Gökhun beni dergiye çağırdı bir gün. Herhalde yazı verecek diye gittim, beni toplantı odasına aldı. Ve bombayı patlattı: "Ben Chip'in başına geçiyorum, seni de Level'a Yazı İşleri Müdürü yapmak istiyorum!" Lakin bir sorun vardı: İlk dönemden bir ders tek ders sınavına, ikinci dönemden iki ders yaz okuluna kalmıştı. Artı, yapmam gereken 30 günlük bir stajım vardı ve onu da Ağustos'ta yapmak üzere anlaşmıştım. Ben bu ikisini birlikte nasıl yürüteceğim derken, bir de o ana kadar hiç beklemediğim bir iş teklifiyle karşılaşınca, doğal olarak tepkim şu oldu:

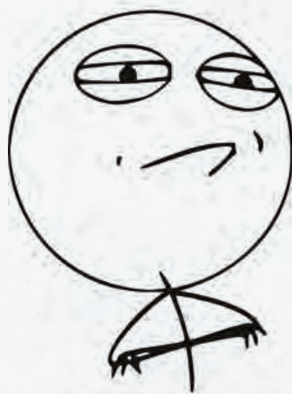
Ben: Tamam, pazartesi başlarım! (*Challenge Accepted!*) Peki maaş ne olacak?
Gökhun: Başlangıç için 125 lira.
Ben: Hmmm, olur! (Tam bu noktada Gökhun'un gözlerinin sanki birazcık parladığını daha sonradan anımsar gibi oldum :)

Sonra, ağustos ayını şu şekilde geçirdim: Bir gün dergiye gidiyor, iki günlük iş yapıyorum. İki gün izin alıp YTONG'a gidiyor, iki günlük staj notlarımı alıyordum. Oradan bazen izin alıp, bazen arazi olarak Sakarya'ya gidiyor ve yaz okulu derslerine giriyordum. Staj yaparken yaz okulu derslerine, evde gece yarılarını geçene kadar dergiye çalışıyordum. Böyle böyle üç alakasız nokta arasında mekik dokuyarak eylülü ettim. Yaz okulunu da, tek ders sınavını da 90 küsur not alarak bitirdim. YTONG'daki staj defterimi imzalayacak mühendis son gün tatile çıkınca, onun yerine bakan kılkuyruk mühendisle kavga ettim, "imzalamıyorum ulan defterini!" yanıtını alınca, sen mi büyüksün ben mi diyerek YTONG fabrika müdürünün kapısına dayandım. Adama durumu anlattım, kılkuyruğu baştan aşağı sıvadım :) Adam defteri inceledi, kaşeledi, imzaladı ve bana bakıp "Pazartesi endüstri mühendisi olarak işe başlamak ister misin?" diye sordu.

Ben: Çok teşekkür ederim, ama benim bir işim var zaten.

Ve o gün bugündür, bu işim var zaten. İyi ki bu kararı vermişim.

Bu, benim hayatımdaki önemli bir yılın özeti. Ama bunun öncesinde ve sonrasında da çeşitli meydan okumalarla karşılaştım, bazılarını kabul ettim, bazılarından kaçtım. Ve hikayemi size övünmek için veya heyecanlı olduğu için anlatmadım. İnsan sıklıkla kendini güvende hissettiği kabuğun içine öyle bir tıkılıp kalıyor ki, o kabuğun dışında bambaşka imkanlar, yepyeni fırsatlar ve başka bir hayat olduğunu unutuyoruz. Oysa gelişmek, memnun olmadığımız yönlerimizi törpülemek için bazen "konfor alanımızdan" çıkmayı, bir süre acı çekmeyi, bolca yorulmayı göze almalıyız. En acı verici tecrübelerden bile alınacak çok önemli dersler vardır, tabii dersi almayı bilenler için.



Bu İngilizce başlık için özür dilerim. Ama aranızdan 9gag'i takip edenler, birazdan okuyacağınız yazıyla başlık arasındaki bağı görünce affedecektir beni.

Posta İdaresi



Kim olduğumun ne önemi var? Düşündüklerim ve yazdıklarım yeterli değil mi?

2011'in bir değerlendirmesini yapmamı isteseniz başım boynumdan dökülüp yavaşça yere yuvarlanır, gözlerim aramızda var olmayan acı bir gerçeğe takılır ve saatlerce ağzımdan tek bir güzel sözün çıktığına tanık olamazsınız. Ufkunu önündeki ekranın ötesine çevirebilen hanginiz hayatta güzel şeylerin de olduğunu söylemeye cüret edebilir? Kim bilir, belki de ihtiyacımız olan şey tam da budur; dünyayı deli cesaretiyle sırtlanıp iki adım ileri taşımaya gayret gösterebilmektir asıl olan. Belki de içine düştüğümüz yegâne yanılgıdır bu; ancak aklından evvel duygularıyla övünen aklıevvellere yakışır.

Yeni yılın ilk Posta İdaresi'ne, idarelerin elli birincisine hoş geldiniz. Burada bu ay herkese yetecek kadar yer var. Ve belki biraz daha fazlası.



Yeni yılda ölümcül dostluklar kurmanız dileğiyle...

✉ KANİNLER DE SEVER

Merhaba sevgili OGZ ailesi. (Nasıl başlayacağımı bilemedim :D) Umarım iyisinizdir. (İyi misiniz?) Öncelikle hepinizi yürekten takdir ediyorum ve ortamdaki diplomasi havasını söndürüyorum. Sen nasılsın Eren Abi? Nasıl geçiyor günler? Sıkılıyor musun bizden?
Her geçen saniye masamın üzerinde kendinden bir parçayı yitiren bir fincan Earl Grey kadar seviyorum sizi.

Biliyor musun? OGZ bize bir şey öğretti. Hayvanlar da Oyungezer sever!
İnsan da bir çeşit hayvan olduğuna göre (terlikli hayvan) yüzde yüz haklısın Çağrı.

Her dergide bir hayvanımız (Goyun dışında :D) Oyungezer okuyor. Anlamıyoruz nasıl okuyorlar?
İnsanlarda köpek dişi olduğuna inanıyorsun da, köpeklerin iki satır yazı okuması mı garibine gidiyor?

Son sayılarda azalsa da genelde bir sıkıntı var. Dosya konuları ya da uzun incelemeler reklamlarla yarıya bölünüyor. Reklamlara bir şikâyetim yok ama yarıda kesilmeseler daha iyi olur. Bu sizden mi yoksa matbaadan mı kaynaklanıyor?
Bizden kaynaklanıyor. Sayfaların dizilimini biz ayarlıyoruz elbette, yoksa matbaadakiler trollface.jpg maskesini takıp kafasına göre "bu ay Editörden'i derginin sonuna basıcam" diyemiyor.

Reklamların yazıların arasına girmesiyse normal bir durum. Öbür türlü nasıl olurdu, bir düşün bak. Bütün reklamları derginin başında/ortasında/sonunda bir yerinde toplasaydık mesela... Mantıklı değil, di mi? Reklamın amacı zaten okurun dikkatini çekebilmek çünkü. Her ne kadar aynı zamanda dikkatini dağıtmak durumunda olsa da.

Sizin şu Cezmi olayı ne oldu? Yakaladılar mı namussuzu?
Cezmi kim? Benim muhabbetten haberim yok vallahi. Google'a "oyungezer cezmi" yazdım, karşıma çıkan tek anlamlı sonuç Grup Vitamin'in aynı adlı parçası oldu:

Cezmi isterdi ki mühendis olsun, kaderde yer göstericilik varmış
Bahşişi sağlam sanatseverlere sinemamızda bir öncelik varmış
Kime olsa yer gösterir, fark etmez beyler ağalar
Böyle yer göstericiyi kovalasın ninja kaplumbağalar

Yeri gelmişken, günün birinde bir albüm çıkarırsam eğer, adını "Aynı" koyacağım ki "Eren Okka'nın Aynı adlı eserinden..." gibi bir gülünçlüğe sebebiyet verebileyim. Gerçi Malt bir benzerini Kendi Adını Taşıyan İlk Albüm ile yapmıştı zaten... Neyse, albümün ilk parçasının ismini Şerefsizim Aklıma Gelmişti koyarız, olur biter.

Borderlands 2'ye umut bağlıyor musunuz? Ben çok şey bekliyorum kendisinden. Bir an önce çıksa iyi olur.
İlk oyun gayet başarılıydı, ikincisinden de umutluyuz. Oyuna yeni ne ekleyebilirler diye düşünüyor insan tabii ama yapımcılar bu konuda hassas davranıyor(muş). Oynadığımız zaman *Borderlands 1.5* değil *Borderlands 2* oynuyorum diyecekmişiz. Hadi bakalım.

Ya şu EN'ler ile Hay Dilinizi Eşek Arısı Soksun bölümleri niye kaldırıldı? Bence çok güzel ve okuması zevkli bölümlerdi.
Kalıcı olarak kaldırılmadı bu bölümler. Diğer bir deyişle ölmedi, sadece uyuyor.

Neyse benim yazım da burada bitti. Mektubu yayınlamasan da olur. Cevap versen yeter :)
Çağrı Budakoğlu

Biriniz de çıkıp yayınlamazsan çocuğumu keser köpeklere yem ederim desin arkadaş... Ehem, bütün mektubu köpekler üzerinden yürüttük galiba. Kusura bakma Çağrı ve kendine iyi bak.

✉ OKTAHEDRAL MEKTUPLAR

[Geçtiğimiz ay yazdığım, "Sekiz bacakla koşmak zor olmuyor mu be Sleipnir?" sorusuna cevaben -Eren]
Günümüz şartlarına uyum sağlayıp dört tanesini estetik ameliyat geçirerek aldırmadan önce zor oluyordu tabii.
Holy Sleipnir

Sen de bir âlemsin Valhalla.

✉ OYUNLARA PARA HARCAMAK

Eren Abi merhaba. Bu sana yazdığım ikinci mektup. İlkini öylesine yazmıştım ama bu sefer işler ciddi :)
Ciddi olmasına sevindim. Gördüğün üzere benim ciddiyet katsayım da yükselen bir grafikte seyrediyor.

Neyse ben konuya geçeyim. 17 yaşındayım. Oyunlara eskisinden daha fazla para harcamaya başladım. Tabii bunu yaparken kendi paramdan kullanıyorum, aileme yük olacak şekilde değil. Ama yine de içimde bir sıkıntı var, acaba boşa mı harcıyorum diye. Normalde cimri bir insan da değilim, paranın araç olduğunun bilincindeyim ama niyeyse oyunlara biraz para harcayınca böyle bir sıkıntıya düştüm. Yardımcı olup yol gösterirsen çoooook sevinirim.
Furkan Çetin

Endişeni anlayabiliyorum Furkan. Harcadığın parayı oyunlara sahip olmak adına ödediğin bir bedel olarak görmekten vazgeçebilirsen kafan rahat edecektir sanıyorum.

Kendimden örnek vereyim. Uzun yıllar boyunca oyunlara tek kuruş para ödemedim. Daha doğrusu bir zamanlar ödüyordum ama sahildeki CD'cime verdiğim para kimlerin cebine gidiyordu kim bilir. ADSL sahibi olduktan sonra o da yalan oldu ki bir bakıma daha iyi oldu. Düzenli bir gelir sahibi olduktan sonraysa her ay kazandığım paranın kira, fatura gibi ödemelerden

arta kalan kısmını faydalı bir doğrultuda harcamaya karar verdim, zira pek biriktirilecek gibi değildi artan kısım. O zamandan beri artan paranın bir kısmını kendi ufak tefek ihtiyaçlarımı karşılamak için kullanıyor, bir kısmıyla sevdiğim ve destek olmak istediğim oyun yapımcılarının oyunlarını satın alıyor, kalanınıysa doğrudan çeşitli kurumlara bağışlıyorum. *(3/8'iyle de fındık aldığına göre, Eren ayda kaç kez metrobüse biniyor? -Serp.)*

Herkesi mutlu etmeyebilir ama ben böyle bir düzen oturttum kendime ve kazandığım paranın dilediğimce harcayabildiğim kısmını -her ne kadar ufak bir meblağ da olsa- harcarken kendimi iyi hissediyorum. Binbir türlü dertle dolup taşan bir dünyada oyunlara para harcamak yapılacak en mantıklı şey olmayabilir, ama orantısız bir harcama yapmadığın sürece sıkıntıya düşmene gerek yok.
Kal sağlıcakla.

✉ **BLACKJACK**
Arkadaşım!
Efendim!
Daha derginin kapağını açar açmaz üçüncü sayfaya Garrett'ı koymuşsunuz, ayıptır.
Ben koymadım, Serpil koydu.

Sizin benim yüreğimi hop hop ettirmeye hakkınız yok. Rica edicem, hakkında yeni bir haber çıkmadıysa Thief serisiyle ilgili görsel kullanmayın.
Tam da bu ay *Thief* posteri verecektik ama madem öyle diyorsun...

Bu da böyle bir mektuptur.
Ailecek severek izliyoruz, kolay gelsin.
Murat G. Akkoç

Teşekkürler Murat G. Sadece Murat diyecektim ama Murat G.'nin daha havalı olduğunda karar kıldım. Kendine iyi bak, gece geç saatlerde tek başına ıssız sokaklarda yürüme. Hırlısı var, hırsızı var...

✉ **GOYUN: THE ORIGINAL #2**
Altı aylık aradan sonra, elime aldım yeniden klavyemi... Ne aylar, ne oyunlar geçmiş farkında olmadan. Zamanın kısıtlılığı yüzünden (kumbara güzel bir çözüm aslında ;) çoğunu oynayamasam da, yakından uzaktan takip etmeye çalıştım ve aslında sizler sayesinde de çoğunu kaçırmamış oldum.
Kumbaraya zaman atıp sonradan biriken zamanı harcayabiliyor muyuz? O_O Bugün yeni bir şey öğrendim.

Başta (41. sayı her şeyin başladığı andı benim için), Skyrim'i daha çıkmadan oynamış kadar olduk.
***Skyrim* demişken... Geçtiğimiz ay forumlarımızda çok tartışıldığı için *Skyrim* incelemesiyle ilgili iki kelam etmek isterim.**

Burada suç biraz da bize ait ama bazılarının "normal" incelemelere fazla alıştığını düşünüyorum. Bir oyun incelemesi yazmanın en güvenli yolu yıllardır kullanılan ana formüle bağlı kalmaktır. Anlatıma da özen gösterir ve rahat okunur bir yazı üretebilirseniz azami sayıda okuru memnun edersiniz, fakat zamanla kendinizi tekrar etmekten kurtulamazsınız. Bu bağlamda birileri farklı bir şeyler denediğinde çocuk gibi seviniyorum ben. Bana kalırsa *Skyrim* incelemesinin tek talihsiz yanı, Umut'un bu anlatım tarzını bu kadar uzun soluklu bir yazıda kullanmış olmasıydı.

Dergi bir yana, hayatta değişik bir şey görüp yadırgadığınızda oturup sebebini detaylıca düşünmenizi öneririm. Çoğu kez sorunun bakan gözlerde olduğunu fark edeceksiniz.

Tabii ki Blizzard'ın 20. doğum gününü kutladık kendimizce. Sonra E3'ler anlatıldı, 400 deli beygirin şiddetle bir Mustang olduğunu tahmin ederken, suratımda kıskançlık ve sırıtmanın oluşturduğu o garip ifade. Ve de Gamescom... Call of Duty: XP... Neredeyse 4. yaşımızı bile Amerika'da kutlayacaktık ki Sinan'ın Pasta'yı (zavallıcağız, gömülecek parçası bile kalmamıştı) "knock-out" edişi kurtardı günü.

Tabii ki ne oyunlar geçti gitti, genelde gitmezler ancak hikâyeyi öğrenince biter gibi olurlar. Birkaç üzüldüğüm nokta AC2'nin o çook uzun ve sürükleyici hikâyesinden sonra, bir türlü cesaret bulup Brotherhood'a başlayamamış olmam. Haliyle Revelations da "oynanacaklar" listemin, "umarım oynarım" köşesinde duruyor (Bu arada Altair'e ne olmuş öyle, yeni suratı fazla yorgun ve yakışıksız olmuş bence).
Altair olmuş size El Tahir.

BF3'ün yine Call of Duty'nin arkasında kalması da vardı tabii. Buna o kadar da üzüldüğümü söyleyemem çünkü hepsi EA ve Origin'in suçu. Bir de iyi yanından bakarsak ilgi bekleyen o kadar oyun varken zamanımızı doldurmadığı için EA'ye teşekkür etmeliyiz.
Eh, satışlarda *Call of Duty*'nin üstün geleceğini tahmin ediyorduk doğrusu. Beni geleceğe dair umutlandıran yegâne şeyse *Skyrim*'in satış başarısı oldu.

Geçen ayki kapak güzel olmuş bu arada ve 4. yıl özel posteri de şahane. GL&HF köşesini de çok başarılı bulduğumu söylemeliyim. İş hayatınızın aslında sosyal hayatınız, dostluklarınız ve eğlencenizden oluşması, hayatınızın (kelimenin tam anlamıyla) "her" anını yaşadığınızı gösteriyor.

Söylemeliyim ki sizleri kıskanmamam için hiçbir sebep yok. Umarım çalışmak bana parayı değil sevgi ve dostluğu anımsatır. Bu sefer sizlere duyduğum saygıyı ve seninle duygularımı pay-



"Sizin benim yüreğimi hop hop ettirmeye hakkınız yok."





Kumandan Shepard ile John Marston eğlence dünyasındaki yerini şaşırmış.

laşmak istedim. (Bu arada senin de dergideki 2. yılın kutlu olsun, ne kadar doğum günü kutladık yaw. Bu arada, uçağın inmesine gerçekten de "düşüyor" diyoruz ;)
Benim dergideki değil Posta İdaresi'ndeki ikinci yılım doldu geçtiğimiz ay ama teşekkür ederim. Gedikli idareci olmama şunun şurasında on yıl kaldı anlayacağın.

Umarım ben de bir gün hiç korkmadan Puri Puri ve yavruşlarını sevebilirim. *Spoiler Dikkatli Olun* ***[Dzzzt, bzzzt -Eren]*** (Hâlâ üstümden atamadım onların gidişini. Onlar gitmedi zaten... Biliyorum... İçimizde yaşıyorlar...)
Eren Abi'ye,
Enver "JrJoKeR" Bashirov

Okur mektubunda spoiler vermekten daha manasız bir şey varsa, Puri Puri ve yavruşlarından bahseden bir cümlenin devamında koca bir *MW3* spoiler'ı vermektir Enver. Neyse ki oynamayı planladığım bir oyun değil, oradan yırttın yani.

✉ "ERİŞİME KAPALIDIR" :(

Steam'de Batman Arkham City sayfasına girince, "Üzgünüz bu oyun bulunduğunuz bölgede erişime kapalıdır." dediğini biliyorsunuz ve galiba bazılarınız bu sorunu çözmüş. Bu sorunu çözmek için bilgisayardaki Steam klasöründen bazı dosyaları silmek (veya daha güvenlisi masaüstüne atmak) gerektiğini söyledi OGZ ahalisi (artık kim söyledi bilmiyorum). O dosyaları silmeme rağmen hâlâ Batman: AC kapalı.

Bugün Noel nedeniyle indirime girdiğini görünce yüzümün halini görseydiniz siz de ağlardınız! Acaba bu sorunu çözmenin başka yolu var mı? Yardım ederseniz çok sevinir ve size Steam'den hediye göndermem, bunun yerine zavallı bir Batman'size yardım etmenin gururunu yaşamanızı sağlarım.
Öncelikle olası bir yanlış anlaşılmayı düzeltelim. Karşılaştığımız bu kısıtlama ilgili oyun veya oyunların Türkiye'deki dağıtım haklarının başka bir firmaya ait olmasından kaynaklanıyor. Diğer bir deyişle Steam veya Valve bu konuda söz sahibi değil, sadece ilgili kanun gereği diğer dağıtıcıların hakkını koruyor.

Şimdi gelelim sorunun çözümüne. Dosya silme/taşıma üzerine kurulu bir yöntem daha önce hiç duymadım doğrusu, gerçeklik payı üzerinde bir yorumda bulunamayacağım. Oyunu alışveriş sepetine ekleyebilmen için Steam'e http://store.steampowered.com/?cc=us adresinden erişmek ve/veya kısıtlama IP adresine göre uygulandığı için proxy ya da VPN kullanmak durumundasın. Fakat buna rağmen satın alma aşamasına geldiğinde kredi kartınla ilişkilendirilmiş adresin bulunduğun konumla eşleşmediğini ifade eden bir uyarıyla karşılaşman mümkün. Daha da önemlisi, bu veya benzeri bir yöntem kullandığın takdirde Steam'in kullanıcı sözleşmesine aykırı bir davranışta bulunduğun için hesabını tamamen kaybetme riskine girmiş olursun.

Sözün özü, Steam'de normal yollardan erişemediğin oyunları elde etmenin tek legal yolu, bu oyunlara erişebilen birinden sana hediye etmesini rica etmek.

"Bu ürün şu anda bulunduğunuz bölgede erişime kapalıdır."



Not: Ayrıca konuyla alakasız ama çok merak ettim DC Universe hesabınız var mı? Varsa mentor'unuz ne? Villain mısınız Hero mu? Gücünüz ne? PvP mi PvE mi? Ben PvP'de 23 lvl (yakın zamanda yükselir) bir Villain'ım. Mentor'um Circe ve gadget'ım. Adım Engineer Warrior. İmkânımız olursa sizle grup olup oynamak isterim.
Nihat Ekiz
Aramızdan hiç *DC Universe* oynayan yok bildiğim kadarıyla. Yine de Steam'deki Oyungezer grubuna (steamcommunity.com/groups/oyungezer) bir uğramanı öneririm. Şu an 3349 üyemiz var ve saat sabahın 7'si olmasına rağmen 231 kişi çevrimiçi ve 69 kişi de oyun oynuyor... Rüyalarında oyun görmüşler demek.



Çağrı Budakoğlu'nun köpüşü Karamel okuma-yazmayı Oyungezer ile sökmüş.

✉ EJDERHALAR ÜZERİNE

Hi mate! - Londra'dan yeni döndüm de, yolda okurken Posta İdaresi'ni ben de bir yazı yazmak istedim, gündeme de uygun popüler bir konuda...

Bir ejderhadır gidiyor bu aralar – malum Skyrim altüst etti reytingleri – benim asıl kaleme almak istediğim hafızamda yer eden ejderhalar. Lafı uzatmadan başlayalım, sene 2001, lise dönemi, başım Thaxll'ssillyia ile belada, Baldur's Gate II: Shadows of Amn'da karşıma çıkan ve unutamadığım Shadow Dragon. İlk gördüğümde hissettiğim korku ve çaresizlik, nerdeyse ekranın yarısı kaplayan koyu yeşil tonlarda, sesi yüce dağların tepesinden geliyormuş gibi... Ejderha ile girdiğim diyalogun bitmesiyle olduğu yerden 50 metre geriye duvara yapışan zavallı karakterler. Lakin oyuncular bilir, ilk başta gözüken bu kudret aldatıcıdır, ejderhaların sonları genellikle – biraz zamanınızı alsa da – üzerinizde geçenlerin bir daha bakacağı zırhtan öteye gidemez, evet blacksmith'e girdiğinizde havanızdan geçilmez, demirci çıldırır, egonuz tavan, avuçlarınızı ovuşturursunuz zırhım nasıl olacak diye. Thaxll'ssillyia'nın da sonu böyle oldu, yığılıverdi sere serpe, yüzdüm derisini!

Aradan 8 yıl geçti, BioWare ile bir kez daha kesişti yollarımız – Dragon Age'den bahsediyorum tabii ki – Urn of Sacred Ashes görevinde, nerede bu oyunun ejderhası derken görsel bir şölenle tepemize inen High Dragon, yine yusuflatmıştı bir tarafımı, yine endamlı, sallanan ana kara, püskürен alevler ve cızırdayan karakterler. Son aynı – kestim caa-nım ejderhayı. Tabii screenshot'lar havada uçuyor, kime ne screenshot alıyorsam, kazık kadar adam olduk, "baba bak dün ejderha kestim", olsun ejderha kesmenin tadı bambaşka...

Bir ejderhadır gidiyor bu aralar – Skyrim senin için dönüyorum âleme... Eren, sende ne var ejderhalar üzerine, paylaşırsan sevinirim?

İyi yıllar diliyorum.
Haşim Cihan Demirköprülü

Öncelikle şunu söylemem gerekir ki Bilim, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nda ejderha düşkünü bir dostumuzun olması içimi rahatlattı doğrusu.

Hayatımdaki ilk ejderha büyük ihti-

Gezenti

Berk Özer



Geçtiğimiz ağustos ayında ailesiyle birlikte Kanada'ya taşınan Berk, Oyungezer'i doğum gününde de yalnız bırakmamış ve onu Niagara Şelaleleri'ni ziyarete götürmüş. Rivayete göre 51m'den aşağı düşen Oyungezer'e hiçbir şey olmuyor, sadece azıcık ıslanıyormuş.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Bir zamanlar ben de sizin gibi mektup göndermezdim, sonra dizi-- *FİYUUUUUVT* Ah, gözüüüm!

malle *Might and Magic VII: For Blood and Honor*'ın kapağını ve benim de duvarımı süsleyendi. Özel bir ismi var mıydı hatırlayamıyorum açıkçası ama insan her gün uyandığında ilk onu görünce arasında bir bağ kuruluyor ister istemez. Ardından en çok aklımda yer edinenlerden biri (ikisi) Blind Guardian'ın And Then There Was Silence albüm kapağındaki ikiz ejderhalardı – ejderha çizimine onların sayesinde merak salmıştım. Tolkien'in Glaurung'unu da unutmamak gerek.

Doğrudan ejderha yönetebildiğimiz oyunların sayısını hep az bulmuşumdur. Bir düşünün, aklınıza kaç tane geliyor? Eskilerden *Drakan* var, yenilerden *Divinity II*... Diğer yandan algıda seçiciliğimin bir ürünü mü emin değilim ama son zamanlarda ejderha temasının zombilerdeki gibi ayaklar altına alındığını düşünüyorum. Vicdan azabı duymadan öldürebileceğimiz insansı bir varlık aradığımızda yegâne başvuru kaynağımız olan zombiler gibi; güçlü, karizmatik, fantastik canavarın tek karşılığı ejderha mıdır? Hayal gücümüz bu kadar dar mı yani?

Zombi-ejderhalarla ilgili bir oyun çıktığı gün giderim buralardan, haberiniz ola... diyecektim ki kısa bir araştırmanın ardından öğrendim ki *Castlevania*'dan tutun *Vagrant Story*'ye kadar birçok oyunda varmış zaten. O halde şey... Zombi-Nazi-ejderhalar nasıl olur mesela? Hı?

GEZENTİ

Merhaba Oyungezer ailesi,
Ben sizi uzun zamandır takip eden (eski dergiyle birlikte en az 7 senedir) 16 yaşında bir okuyucunuzum. Her ay derginizi alırdım ve doya doya okurdum ama ağustosta ailemle birlikte Toronto, Kanada'ya taşındım; o yüzden aldığım son sayınız temmuzdu. Bu ay teyzem bizi ziyarete geldi ve tabii ki gelirken ondan istediğim tek şey Oyungezer'di! Teyzem normalde Avusturya'da yaşıyor ve kasım ayında Türkiye'ye gitmişti en son, o yüzden bana getirdiği de kasım sayısı. Her ayın başını Oyungezer çıktı mı diye kitapçılarda geçiren biri olarak üç ay sonra gördüğüm ilk Oyungezer tabii ki beni çoook sevindirdi ve hemen saldırdım dergiye. Bu sayının da 4. yaş sayısı olması anlamlıydı benim için. Oyungezer'i doğum gününde yalnız bırakmadım! Teyzem buradayken de Niagara Şelaleleri'ni ziyarete gittik ve Oyungezer de yanıma aldığım en önemli şeydi. Onunla bir şelale fotoğrafı çektirmemek olmazdı! Maile üç tane fotoğraf ekledim umarım beğenirsiniz :) Bir daha bizi Türkiye'den ziyarete gelecek kişiler dedem ve anneannem, onlar da mayısta geliyorlar. Umarım mayısa kadar Oyungezer'siz dayanabilirim! Hepinize çok sevgiler, muhteşem bir iş başarıyorsunuz ve bunun böyle devam edeceğini biliyorum!
Berk Özer





"İlk gördüğümde hissettiğim korku ve çaresizlik, nerdeyse ekranın yarısı kaplayan koyu yeşil tonlarda, sesi yüce dağların tepesinden geliyormuş gibi..."

Çoğumuzun aklına Kanada deyince buz hokeyinden, Toronto deyince de Raptors'tan başka bir şey gelmiyor gerçi ama dünyanın en yaşanası ülkelerinden birine taşınma fırsatı bulduğun için senin adına çok sevindim Berk. Umarım sen de halinden memnunsundur. Fotoğraflar için de teşekkürler. Sayen(iz)de yakında dünyada balta girmemiş orman kalsa bile Oyungezer girmemiş yer kalmayacak (:

✉ BİR DİNOZORUN ELEŞTİRİ MEKTUBU

Sevgili Oyungezer yazarları,
80'li yıllardan bu yana aralıksız olarak bilgisayar ve oyun dergileri tüketen bir dinozorum. Sizlere yapıcı olacağına inandığım bazı eleştirilerim olacak. Öncelikle, koyu renk arkaplana sahip sayfalar nedeniyle dergiyi loş ışıklı ortamlarda (otobüs vs.) okumakta çok zorlanıyorum. Bu sıkıntıyı yaşayan benim gibi pek çok okurunuz olduğunu tahmin ediyorum. Sayfa düzeninden pek anladığım söylenemez. Fakat bizim gibi gözleri bozulmaya başlamış yaşlı okurlarınıza hürmeten koyu renk arkaplan gerektiren durumlarda fontları biraz daha büyültebilirsiniz veya daha açık renk arkaplanları tercih edebilirsiniz.
Kendimi bildim bileli var olan bir sorun bu; ne kadar dikkat etsek de bazen aradan kaçıveriyor işte. Neyse ki en azından siyah sayfa üzerine lacivert yazı basmıyoruz artık.

İkinci eleştirim, inceleme yazılarının bir köşesinde zaman zaman yer verdiğiniz "En güzel yeri" ve "Ben olsam" kutucukları hakkında. İncelemenin ilk sayfalarında yer alması durumunda yazıya başlamadan okunan bu kutucuklar, yazı hakkında spoiler veriyor ve tadını kaçırıyor düşüncesindeyim. İlla ki koyacaksanız son sayfada olsun, biz de incelemeyi okuduktan sonra bu kutucukları okuyalım diyorum.
Şimdiye dek bu kutuları tat kaçıran bir unsur olarak değerlendirmemiştim doğrusu. Okuma sırası kişiden kişiye değişse de bu kutuları ve resimaltı yazılarını -hangi sayfada bulunuyor olursa olsun- biraz da incelemeyi henüz okumamış olanları ana yazıya çekmek amacıyla kullanıyoruz zaten. Dolayısıyla yerlerini değiştirsek de hatırı sayılır bir fark yaratacağını sanmıyorum.

Birkaç sayı önce bir incelemede gördüğüm "Sinan kutusu" başlıklı uygulama ise oldukça başarılıydı. İncelemeyi yazan yazar dışında oyunu oynamış başka bir yazarın kendi perspektifinden kaleme alacağı kısa bir ikinci görüş, oyun hakkında daha net fikir sahibi olmamıza katkı sağ-



Mehmet mi beni andı, yoksa ben mi onu anıyorum emin değilim.

layacaktır. Bunu tekrar uygulamanızı tavsiye ediyorum. Yine son sayfalarda olması tercih edilir.
Her oyun için mümkün olmasa da benim de tuttuğum bir fikir bu, daha sık uygulayabilirsek şahane olur.

Sevdiğiniz işi yapma çabanızı çok takdir ediyorum. Ortalaması çok genç bir okur kitleniz var. Umarım özellikle bu açıdan genç okurlarınız sizleri örnek alacaktır.

Saygılar ve sevgiler,
Mehmet Emin Varan

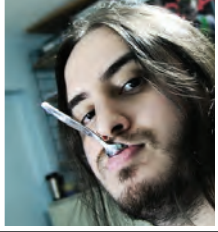
Sağ olasın Mehmet Emin. Keşke herkes eleştiri yaparken senin kadar düşünceli olsa.

Takvimden bahaneler üretme meraklısı değilim, fakat 2012'yi daha yaşanır bir yıl kılmak adına neler yapabileceğimi düşünmekten kendimi alamıyorum. Aklımda dolaşan onca fikrin öncesinde, şimdilik yapabileceğim en iyi şey şu alıntıyı paylaşmak olacak sanırım.
-Eren Okka

"Ne olursa olsun, tıpkıbasım mevsimler, tıknefes tekdüzelikler tazelenmeli, yürek artık çoraklaşmış vuruşlardan arınmalı, kapılar bakire beklentilere açık tutulmalıdır. Suyu çekilmiş coşkular altüst edilmeyi arzular. Kronik yaşam akut hecmeler arar. Artık yeni bir yılın vakti gelip çatmıştır." -Nadir Paksoy, Gezgin Bir Hekimin Dünyası

PIXEL

İLETİŞMEYELİM BİR SÜRE!



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Arch Enemy** konserine gidilir.
- **We Need to Talk About Kevin** izlenir.
- **Venom**'un son albümü **Fallen Angels** dinlenir.

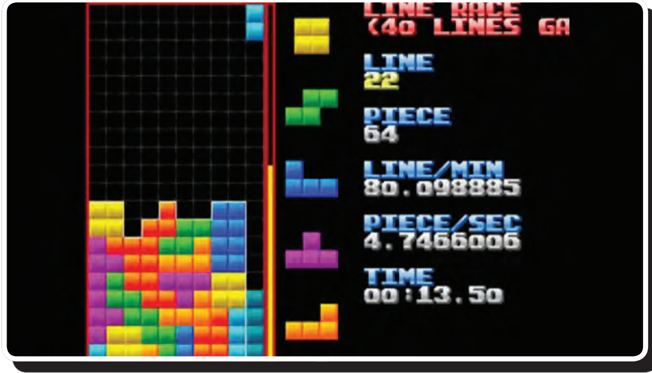
Günümüz iletişim kanallarının artık haddi hesabı yok. Sadece 10 yıl bile geriye gidip baksanız aradaki farkın büyüklüğü karşısında şaşkına dönersiniz. Bilmiyorum ben mi çok alınganım, yoksa sıkılganım; günümüz gençliğinin iletişime bakışını tedirgin edici buluyorum. En azından biz ergenliğimizi böyle geçirmemiştik. En fazla ICQ vardı, mIRC ayrı bir keyifti. Sohbet siteleri, oyun odaları gibi yerlerde insanlar birbirlerini ezmek için değil, ortak zevklerini paylaşmak için buluşurdu. mIRC'de bir kanala admin olmak, sadece 10 kişi bile gelse, insanı mutlu etmeye yetiyordu. IGN'in dankik sohbet odaları bile harika muhabbetlerle, arkadaşlıklarla doluydu. Bugün zaten sohbet odaları kalmadı. Forumlar var, sözlükler var ama hepsinin derdi aynı: Paylaşmak, öğrenmek veya eğlenmek değil, *itlik yapayım, sinir bozayım, laf sokayım, daha çok bildiğimi kanıtlayayım, kendimi tatmin edeyim de koltuk altlarım kabarsın...* Kusura bakmayın çoğunuz, çoğumuz böyle. Elbette istisnalar var ama onlar da çoğunluk yüzünden kendisini izole etmeyi tercih ediyor. Sosyal medyanın bütün kanallarında durum böyle. Hangi türlüsü olduğu önemli değil; alış ve veriş neredeyse yok, insandan mı bahsediyoruz yoksa kartondan mı belli olmuyor. İşimiz daha çok vitrincilik, şakşakcılık ve satışçılık (metafora açık cümle). İletişim zor iken daha doğru ve keyifli olması, daha çok ve ucuzken ise evrimleşip sulu bir şakaya dönüşmesi insanı düşündürüyor. Çok sevdiğin birisiyle 7/24 yaşamaya başladıktan sonra büyünün bozulması gibi? Belki de bazı şeylerin çok gelişmemesi, kabuğunu kırmaması gerekiyordur amacından çıkmaması adına? Belki de sonsuz özgürlükler insanın doğasına ters düşen şeylerdir? Belki de hiçbiri değildir, tamamen benim hüsnüm, kuruntum ve şenlendiricimdir? Kim bilir...

Retro



TETRIS'TE DÜNYA REKORU

Tetris mi kalmış ya demeyin, dünyanın bir tarafında Tetris hâlâ oyuncular arasında rekabet aracı (Asya tarafları desek çok da şaşırmazsınız). En son gelen dünya rekoru ise akıl-göz limitlerini zorluyor. Toplamda sadece 21 saniyede 40 şeritlik uzunluğa erişip tüm şeritleri patlatan LapSiLap adlı kullanıcının bu rekor videosunu izledik ve bir daha Tetris oynamamaya yemin ettik, siz de deneyin!
http://bit.ly/vGhhlE



BU NES 16.000 DOLARA SATILDI!

Yanlış okumadınız! 16.000 dolara satılan bir NES de gördük a dostlar! Bu Nintento Entertainment System'ın özelliği neymiş derseniz, öncelikle konsol poşetinden hiç çıkmamış. 20 yıldan fazladır oyun severlerin ulaşamayacağı bir yerde saklanıyormuş. Bu versiyon NES'in Amerika'ya yollanan ilk parti NES'lerden biri olduğu söyleniyor ayrıca. Standart değil de *Deluxe Set*. İçerisinde R.O.B. yani kablosuz robot olan Robotic Operation Buddy, iki NES gamepad'i, Duck Hunt oyunu ve silahı Zapper bulunuyor.



BU OYUNU OYUNCULAR YAPACAK!

Oyun geliştirme işinde artık "birisi yapar, diğerleri de oynu oynar" metodu ciddi ciddi değişiyor. *Minecraft* bunun en güzel ve en popüler kanıtı mesela. Henüz proje aşamasındaki *Puzzle Clubhouse* ise içeriğini kullanıcılara emanet etmek isteyen en taze oyunlardan. Henüz bağış toplama aşamasında ama verdiği sözler oldukça ilginç. Casual oyunların izinden giden *Puzzle Clubhouse*'da bir kullanıcı içerik ürettiğinde (şapka çizebilir, bina boyayabilir vs.), oylama sonucunda kazanırsa, ürettiği içerik oyuna dahil olabilecek. "En iyisini" seçmek de yapımcılara değil, yine kullanıcılara bırakılacak. Kullanıcılar oy vererek Puzzle Clubhouse'un neye benzeyeceğini kararlaştıracak. Şu sayfadan detaylı bilgileri öğrenebilir, dilerseniz bağışta bulunabilirsiniz: **http://www.puzzleclubhouse.com/**



GAMEPAD= KAS GÜCÜ

Zaman, alternatif kontrolörler yapıp bunu oyunlara uygulama zamanı. Wiimote, Move veya Kinect zaten kendini kanıtlamış durumda ama daha alt katmanlarda da bir şeyler oluyor, olmuyor değil. Valve'ın sadece gözlerimizi hareket ettirerek bir oyunu kontrol edebileceğimiz sistem geliştirdiğini biliyoruz örneğin. Ama ondan biraz daha ilginciyse, "kas gücüyle" bir oyun oynayabilmemizi sağlayan aparatın geliştirilmiş olması. USB Biofeedback Game Controller adındaki bu sistem henüz yolun çok başında ama aşağıdaki adresteki videodan da izleyebileceğiniz gibi, iki kol ve birkaç kas hareketiyle *Super Mario 3* oynanabiliyor rahatlıkla. Gelecekte bu fikrin nelerle ilişkilendirilebileceği ise oldukça merak uyandırıcı öyle değil mi?
http://bit.ly/tDTtm2



PSN



ODDWORLD: STRANGER'S WRATH HD

-Moolah'ın açamayacağı kapı yoktur.

İki yıldır Oddworld hayranlarını beklete beklete fıtık eden Stranger's Wrath HD, nihayetinde evlerimize konuk oldu efendim. Yılların eskitemediği oyunumuzda ödül avcısı Stranger olarak suçluları ve kanunsuzları cebimiz biraz moolah görsün diye tek tek avlıyoruz. Bunun için dolaşırken, platformları aşarken ve yakın saldırılarda üçüncü şahıs kamerasını kullanan oyun arbaletimizi kullandığımız zaman birinci kişiye geçiyor ki oyunun asıl bombası orada patlıyor. Arbaletimizde kurşun niyetine kullandığımız şeyler eşek arıları ve yarasalar gibi türlü türlü canlı. Mesela kalabalık bir grubun ortasına kokarcayı fırlattığımız zaman hepsi biber gazı yemiş gibi darmadağın oluyor alimallah. Zaten oyunun çoğu da bu gibi bol eğlenceli sahnelerle geçiyor ve zaman su gibi akıp gidiyor. Bir de eski dostumuz 720p HD grafiklerle makyajlanıp ses kalitesi de aynı şekilde arttırılınca resmen tadından yenmez olmuş. Zamanında bu klasiği kaçırdıysanız şu an hatanızı telafi etmenizin tam da sırası! Hatasız kul olmaz ne de olsa… **- Emre Sümer**



Platform: PS3, XBoX 360
Çıkış Tarihi: 21 Aralık
Fiyat: 15$
Yapımcı: Just Add Water (Biraz da limon)
Oyuncu Sayısı: Yalnız kovboy

XBLA



VOLTRON: DEFENDER OF THE UNIVERSE

-Gene oluşturamadık şu Voltron'u gitti!

Benim gibi çocukluğumu hatırlatan en ufak şeyle uzun süre hayıflanan bir adama da bu yapılmaz ki. Animeden sahneler izletip, seslendirmeler kullanılmaz ki. Neyse ki adamlar ben çok dağılmayayım eski anılarla diye oyunu öyle bir yapmışlar ki bir anda berbat bir şaka gibi buz kesiyor ortalık. Her biri laf üzerinde ayrı özelliklere sahip ama aslında son derece aynı beş Voltron aslanından birini seçerek başlıyoruz efendim. Sonra 12 tur boyunca hareket eden her şeye saldırıyor, ateş ediyor ve yok ediyoruz. Bunu da çift analog yönlendirmeyle yapıyoruz. Gelgelelim ekrandaki minnacık robotlar, habire aynı görevler, benzer turlar derken bir bakıyoruz ki feci sıkılmışız. Ben Voltron'u oluşturduğumuz boss savaşlarından çok umutluydum ama onda da saçma sapan şekilde ekrana çıkan tuşlara basıyoruz sadece. Bu son derece basit oyunun bence tek artısı eski seriden elementler kullanması zaten. Şahsen ben hiç Voltron'u oluşturmuş gibi hissedemedim. **- Emre Sümer**

Platform: XboX 360, PS3
Çıkış Tarihi: 30 Kasım
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Behavior Interactive (İsimlerine hastayım)
Oyuncu Sayısı: 1-5

PİKSELLİKASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



STENCYL

Bu bir oyun değildir!

Oyun değilse burada ne işi var? Belki de haklısınız, işi yok ama buraya giren oyunların yapıldığı, işlevsel bir oyun editörü Stencyl. Aklınızda ufak ama bağımlılık yaratacağına inandığınız bir oyun fikri varsa, başlamak için ideal bir yer. Çatır çatır kod yazmasanız da editörün kolay arayüzüyle bazı şeyleri hayata geçirebilirsiniz. Eserinizi tamamladıktan sonra Flash'a çevirebilir, App Store'a koyabilirsiniz. Yetmediyse Android ve HTML5'e de uygun hale de getirebilirsiniz. Bugün burun kıvırdığınız basit bir araç sayesinde oyununuz belki de on binlerce satar? Kim bilir...
http://www.stencyl.com/



ZYLATOV SISTERS

Arena bazlı piksel kafalar

Bağımsız oyunlarla ilgili olanlarınızın muhtemelen duyduğu bir isimdir Chris DeLeon, farklı bağımsız oyunların kadrolarında ismine rastlamışsınızdır. İşte Zylatov Sisters da Chris ve 10 kişilik ekibinin son marifeti oluyor. Kendisi klasik bir arena oyunu. 2B açısından gördüğümüz oyun tamamen piksel-art şeklinde tasarlanmış ve oldukça da güzel olmuş. Arenada art arda ne kadar çok düşman vurursanız o kadar çok puan katsayınız oluyor –ki bu oyunda en çok puanı alan kazanıyor. Oyunun bir diğer güzel tarafı da aynı klavye üzerinden co-op oynanabiliyor oluşu. Pek alışkın olmadığımız özellikler bunlar.
http://bit.ly/v62Hmw



CULMUNATION

Keserim seni çocuk!

Sun Studios'un son oyunu Culmination, platform-aksiyon tarzına güzel bir örnek. Gerek renkler gerekse de animasyonlar açısından kendi tarzını konuşturan oyunda bol bol dövüşüyoruz. Stüdyo dövüş sistemi üzerine epey kafa patlatmış belli ki çünkü zevkli kombolara girişmek, acı çekmeden istediğiniz hareketi yapmak oldukça kolay. Ekip enerjisini aksiyona yönelttiği için olsa gerek, platform tarafı biraz düdük kalmış fakat. Zekice tasarlanmış gözükmüyorlar ama yine de 15 bölüm idare ediyor. Türü sevenler rahatlıkla göz atabilir.
http://bit.ly/vkLXlV





JILL VALENTINE

YOU WANT S.T.A.R.S.? I'LL GIVE YOU STARS!

…Jill'in o Magnum'un tetiğine basmadan hemen önce sarf ettiği bu sözlerle "Voah!" diye ayağa fırlamıştım. Tamam çok güzelsin ama insan bir de bu kadar karizma olmaz ki canım! Resident Evil 3'te kendisine aşık olduğum günlerin üzerinden sayısız oyun ve karakter geçti ama bence hiçbiri Jill'in tırnağı bile olamadı.

Değerli okurlar, Jill yengenizin tasarımı orijinal RE'deki Chris'in tipik kas yığını karakter olmasına bir tepki gibi şekilleniyor. Chris'te testosteron miktarını abarttıklarını fark eden Isao Ohishi, diğer karakter daha dayanıksız ama çevik ve becerikli olsun istiyor. Böylece seriye 180 derece dönüş hareketini de getiren karakter yaratılmış oluyor. Ama sanıyorum ki hepimizin gönlünde taht kuran Jill, RE3'teki Jill'dir. Karakterimiz bu oyunda, erkekler için çekici, kadın oyucular içinse "güçlü kadın modeli" olacak şekilde değiştirilmişti, Capcom sağ olsun. Daha sonra remake için Kanadalı model Julia Voth'tan modellendi ve RE5'te sarışına döndü ama onlara benim kanım çok ısınmadı ya. Keşke hep o Catherine Disher'ın seslendirdiği mavi straplezli haliyle kalsaydı.

S.T.A.R.S. ekibinden ortağı Chris'le beraber Arklay Dağları'ndaki gizemli ve vahşi cinayetleri araştıran Jill, burada Umbrella'nın ürettiği T-Virus'ü yüzünden sayısız canavar ve zombiyle didişmek zorunda kaldı. Ama asıl kâbusunu, peşinde unutulmaz düşmanı **Nemesis** varken atom bombası atılarak yok edilecek olan Raccoon City'den kaçarken yaşadı. Daha sonra kadim ortağıyla beraber biyolojik silah firmalarına karşı olan amansız savaşına devam ederken, kaderin garip bir cilvesi sebebiyle Wesker'ın ellerinde kendisi bir biyolojik silah haline geldi. Neyse ki öldü sanılan Jill'i Uroboros illetinden de gene ortağı Chris ve Sheva kurtardı. Ne bela adammış be!

İnanın Jill'in tek olayı güzelliği değil (Jill Sandwich şakası sayılmaz), yoksa kara kaşının (ya da sarı) kara gözünün hatrına oyun tarihinin en ikonik karakterlerinden biri haline gelemezdi. İkisi başrol olmak üzere serinin altı oyununda ve iki filminde yer almış, MvC serisinde misafir olmuş ve oyuncak figürleri satılmıştır. Çoğu oyun dergi ve sitesinin de unutulmaz kadın karakterler listesinde daima en üst sıralara oynamıştır. Hâlâ da zombili kâbuslarımızın güzel ışığı olmaya devam etmektedir. Ama şu kadarcık hatırım varsa ne olur o saçları tekrar kahverengine boyat Jill!

Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Tarihi&Yaşı: 1975/En son 33'tü
Yapımcı Firma: Capcom
Mesleği: Hayatta kalmak, Nemesis'ten kaçmak, Çilingir
Favori Platformları: PSX, GC, PS3









DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: ... Ama bu çok saçma değil mi?
Sinan: Ne saçma?
Tuğbek: Biz o kadar misket oynuyoruz, gidiyoruz komşu mahallenin çocuklarından ütüyoruz, yeri geliyor kavga ediyoruz...
Sinan: Eee?
Tuğbek: Ondan sonra, biz misket oynarken abilerden birisi "KAPIŞ!" diye bağırıyor, sonra herkes eline, cebine ne kadar misket doldurabilirse o anda onun oluyor.
Sinan: Eee?
Tuğbek: KAPIŞ diyorum, kapış diye bir şeyin olması çok saçma değil mi? Haksızlık bu.
Sinan: Ama bu hep böyle olmuş, biz misket oynarız, abiler duvarın üstüne oturup bizi izler. Bazen kapış olur, bazen olmaz. Hayatın cilvesi bu.
Tuğbek: Hayır! Eğer öyleyse, ben böyle cilveyi kabul etmiyorum!
Sinan: Ama Tuğbekçim, şimdi biz küçüğüz diye böyle. Sonra biz büyüyünce bu sefer biz kapış yapacağız!
Tuğbek: Olmaz! Bu haksız düzene baş kaldırmak lazım, yürüyün dostlar!
Sinan: Tuğbek, sadece ikimiz varız abi evde?
Tuğbek: Olsun, yürü...
[AZ SONRA]
Tuğbek: ...Ohhohhoo! Başaltı vurdum!
Sinan: Ya hava kararıyor, annem merak eder, gidelim.
Tuğbek: Şşş! Büyük abilerden birisi gelsin diye oynuyoruz olm, kumpas!
Sinan: Yabananeya!
Tuğbek: Aha geliyo biri! Çaktırma!
Abi: Ooo naber len tırtolar, bu saatte misket mi oynanırmış. **KAPIŞ!**
Tuğbek: Kapış yok artık! Bitsin büyüğün küçük üstündeki bu bask.. [GÖMÇ] Ne vuruyon ya!
Abi: Olm, düzene karşı mı çıkı... O ne la!
Tuğbek: Bu, sevgili dostum, 80 desibel gücünde bir Torpil ve depozitolu Coca Cola şişesi. Tadını çıkar!
Abi: YOOOOOO!
[Aslında böyle bir şey hiç olmadı. Dinazor Savaşları'nda yazılanları siz evlerinizde denemeyin. Özellikle de torpille böyle şeyler yapmayın, sonuçları fena olabilir... **KAPIŞ!**]



UNUTULMAZ SERİLER

-EJDERHA DA OLSAN KARDEŞİMSİN

DOUBLE DRAGON

Azimle **Sösetsuken** yapan editör engelini deler derler ya (demezler mi), aylarca uğraştıktan sonra nihayet Double Dragon serisini yazabilmek için Volkan'la uzlaşabildim kıymetli okurlar. Hayır, Final Fight'çıysan açıkça söyle yani bilelim, değil mi? (FF'ciyim evet!-*Volky*)

Hayranı olduğum serinin ilk oyunu, zamanı için oldukça devrimsel olmuştu arkadaşlar. Zaten Piksel Yazıtları'nda da bolca bahsetmiştim, hatırlarsınız (yoksa siz hâlâ). Oyuncuların üç boyutlu hareket edebildikleri turlarda **Billy Lee&Jimmy Lee** kardeşleri yöneterek tekme tokat dövdüğü, hatta yerdeki bidonları kullanarak Shadow Warriors'u yok ettiği ilk oyun, beat'em up türü için de yeni kapılar açtı. Bu da yeni bir serinin doğmasına ve **Technos Japan**'ın parayı vurmasına sebep oldu.

İlk oyunda kurtarmaya çalıştığımız ve finalde ikizleri bile birbirine düşüren asıl kız Marian'ın ölümünün intikamını konu alan ikinci oyun çoğu DD hayranı tarafından ilki kadar sevilmedi. Ama bana sorarsanız serinin en iyisi de bu oyunun NES versiyonuydu. Ama özellikle daha fazla seçilebilir karakterler, yeni teknikler, özel güç barları gibi yenilikler kullanılmasına rağmen DD3 ve Super Double Dragon kelimenin tam anlamıyla patladı. Evet, çok kötü anlamda hem de.

1994'de "ilerlemeli dövüşlü" türünün yavaş yavaş popülaritesini yitirip, yerini SF 2'nin getirdiği dövüş türüne bırakmasıyla seri de bambaşka bir yola girerek kaybettiği ivmeyi yakalamayı çalıştı. Hatta NeoGeo'da çıkan Double Dragon, serinin her zamanki gibi ultra dandik filmini konu alıyordu (o filmde bir de sıvı metal Robert Patrick oynuyordu, şaka gibi). Gelgelelim piyasada SF, KoF, MK gibi rakipler varken DD'nin dövüş oyunlarına haklı olarak rağbet gösterilmedi. Tarihler 1996'yı gösterirken, remake'leri saymazsak hem serinin hem de firmanın sonu geliyordu.

Toplamda altı oyunluk seri şu an ölü durumda olsa da zamanında bir çizgi film serisi, hatta Marvel tarafından çizgi romanı bile yapıldı. Neyse ki Billy&Jimmy kardeşler Rage of the Dragons ve Battletoads gibi birçok oyunda misafir olarak yer almaya devam ediyor. Ayrıca ilk oyunun GBA'daki remake'ini de şiddetle tavsiye ederim. Nihayetinde üçüncü ejder olmak için geç kalmış sayılmazsınız, alt tarafı 25 yıl zaten. - **Emre Sümer**







Eye of the Beholder II
The Legend of Darkmoon

KARELİ HARİTA METOD DEFTERİNİN ALTIN ÇAĞI -UMUT YANIK

EYE OF THE BEHOLDER II: THE LEGEND OF DARKMOON



2MB'lık bir oyun yüzünden gözleri dolu dolu olmuş, şabalak bir tebessümle ekrana dalan 34 yaşındaki bir adam… Evet, Volkan'a göre benim bu melankolik halimin tasviri, ilk Son Jeton incelemem için en ideal başlangıç satırları olacaktı.

Hatırlıyorum da, Eye of the Beholder'ın Amiga'ya port edilmiş versiyonunu oynadığımda içinde nasıl da kendimi kaybetmiştim… Hemen ertesi yıl çıkan 2. bölümünü ise asıl anavatanı olan PC'de deneme şansı bulmuş ve bu oyun sayesinde tam bir RYO müptelası haline gelmiştim. Nasıl gelmeyeyim? Koskocaman bir dünya hakkında hiçbir şeyden biraz fazlasını biliyordum sadece ve bu durum merakımı fena halde tetiklemeye yetiyordu. Aradan geçen 20 seneye rağmen, bu güzel oyunun introsundan yaratıkların yürüme efektlerine kadar hemen her detayının hafızamda su gibi berrak kalması da bu yüzden belki.

Eski günler… Kadıköy'deki Akmar Pasajı'nın önünde seyyar sahaflar vardı, yığınla ıngıl cıngılın içinde Beholder'ın harita fotokopilerini de satarlardı. Fakat ben onlara itibar etmez, 6 ortalı harita metot defterimin kareli sayfalarına işlerdim zindanlardaki yolculuğumun her adımını. O gün bugündür kendimi zora koşma alışkanlığım zerre değişmedi, bu yüzden EoB2'yi indirdiğimde yanında gelen ziplenmiş haritalara dönüp bakmadım bile; kâğıt kalemi hazırladım ve tepe üstü daldım Darkmoon Tapınağı'nın derinliklerine. Sizi de peşimden yerin dibine sürüklemeden önce toprağın üstünde kalanlarla başlamak istiyorum söze…

UNFORGOTTEN REALMS

"Waterdeep şehri, Baldur's Gate'in kuzeyinde ve Neverwinter'ın güneyinde yer alır, Sword Coast üzerinden denize bakar" şeklinde bir cümle kursam bu coğrafyanın ne kadarı tanıdık gelir size? Forgotten Realms haritasından basit bir yol tarifi veren bu cümleyi okuduğunuzda RYO türüne şekil vermiş efsane oyunların isimleri takılır mı kulaklarınıza? Evet, EoB bir bakıma o oyunların atasıdır; koskoca bir akımın kurucusu, açmasını bilenler için Pandora'nın Kutusu'dur.

Eye of the Beholder'da Forgotten Realms dünyasının tanınmış simalarından Waterdeep baş büyücüsü Khelben "Blackstaff" Arunsun tarafından Darkmoon tapınağını araştırmaya gönderiliyoruz. İlk oyundaki gibi yola dört kişi çıkıyoruz ve derinlerde bir yerlerde kaynayan kötülüğün peşinde sayısız düşman, tuzak ve bulmacayla boğuşuyoruz.

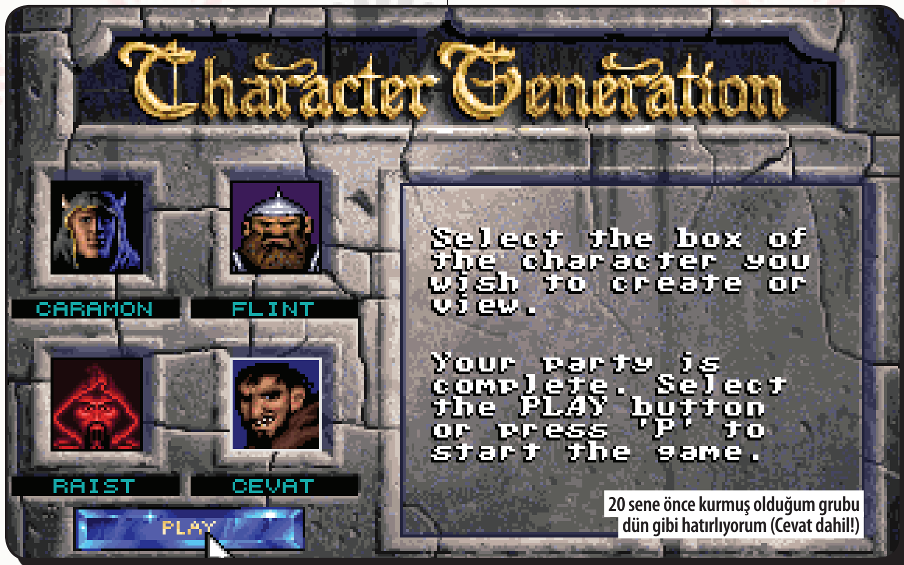
Oyunumuz AD&D kural kitabına o denli sadık ki perde arkasında neredeyse bir masaüstü oyununun görsel sunumu kadar değişken barındırıyor. Üstelik masaüstünü Baldur's Gate'in yapmaya çalıştığı gibi bir adım ileriye taşımaya değil, direkt olduğu gibi yaşatmaya odaklanıyor; adeta arka planda atılan zarların sesini duyuruyor size.

Maceramızın başında yaratacağımız karakterlerin doğasından ırkına, sınıflarından büyülerine kadar her detay AD&D kurallarına göre belirleniyor. Yeni karakterler yaratmak yerine EoB1'i sağ salim bitiren cefakâr grubumuzu ikinci oyuna ithal edebilmemiz ise oldukça hoş düşünülmüş bir ayrıntı.

BU OKU BİR YERDEN GÖZÜM ISIRIYOR

EoB2'de ilk oyunun motorunun optimize edilmiş bir sürümü kullanılıyor. Yine de mükemmellikten bahsetmek hayli güç, özellikle de zamanın teknik şartlarının elverdiği çerçevede… Attığınız bir okun koşarak önüne geçip kendi kendinizi sırtınızdan vurabilmeniz mümkün mesela! Tabii oyunun kendi dönemine göre çığır açan özellikleri de yok değil. Rol yapma ve çevre etkileşimi alanında getirdiği yeni açılımlar ve şaşırtıcı biçimde doğrusallıktan uzak oyun yapısı bunlardan sadece ikisi.

Seçim sizin. Karşılaştığınız karakterleri dost edinmekte veya gözünüzü bile kırpmadan kılıçtan geçirmekte özgürsünüz. Farklı kararlar vererek oyunun değişik kısımlarına ulaşabilirsiniz. Belki bulduğunuz kemikler-



20 sene önce kurmuş olduğum grubu dün gibi hatırlıyorum (Cevat dahil!)

NEREDEN BULURUZ, NASIL OYNARIZ?

Sevgili goyunlarımız için Westwood meralarına giden 10 adımlık yol haritası:

1) Nadide program Dosbox'ı (Win32 installer) indirip kurun (http://bit.ly/Ogzbox)
2) Güzide oyun Eye of the Beholder 2'yi indirin (http://bit.ly/Beholder2)
3) Zip'li dosyadaki klasörün ismini Eob yapıp bilgisayarınızın kök dizinine kaydedin.
4) Başlat menüsünden veya masaüstü kısayolunuzdan Dosbox'ı açın.
5) **Mount C: C:\eob** yazın
6) **C:** yazıp bir adet Enter, sonrasında **Setup** yazıp bir Enter daha.
7) Seçenekleri sırasıyla **2** (MCGA/VGA), **1** (Adlib or Sound Blaster), **1** (Yes), ve **Y** (Evet) tuşlarına basarak geçin.
8) **Start** yazarak oyuna başlayın (bir dahaki oynayışınızda 6. adımda **C:** yazdıktan sonra **Setup** yerine **Start** yazıp doğrudan oyuna girebilirsiniz).
9) Oyunu tam ekran oynayabilmek (ya da yarım ekrana geri dönebilmek) için Alt + Enter tuşlarını kullanın.
10) Afiyet olsun!

Darkmoon Tapınağı'nın giriş katındaki bu iki rahip göründükleri kadar dost canlısı olmayabilir.

den dirilttiğiniz, belki de yolda görüp grubunuza kattığınız bir hırsız, daha önce dikkat etmeden önünden geçtiğiniz duvarda gizli bir rün keşfedebilir. Böylece bilinmedik geçitlerde beklenmedik hazinelerin peşinde koşabilirsiniz.

Tüm bu koşturmaca, birinci oyunla tıpatıp aynı arayüz üzerinden yansıyor ekranlarımıza. Hayli kullanışlı bu arayüzün büyük kısmı birinci şahıs kamerasına ayrılmış. Sağ tarafta yer alan portrelerden kahramanlarımızın özelliklerine ve envanterlerine rahatça erişebiliyoruz.

Her karakter portresinin altında kendi sınıfına uygun iki kısayol yer alıyor (örneğin savaşçı için kılıç ve iksir, rahip için gürz ve kutsal sembol gibi). Bunların üzerine sağ tuşla tıklayarak savaş esnasında kolayca kullanabiliyoruz. Şimdi sıkı durun! O yıllarda RYO'ya tamamen yabancı bir minik olduğumdan (ve bir kullanım kılavuzuna da sahip olmadığımdan) ben bu sağ tuş mekaniğini bilmiyordum. Bu yüzden sadece envanterimdeki eşyaları alıp oyun ekranına kliklemek suretiyle elde avuçta ne varsa yaratıkların üzerine sallıyordum. İnanır mısınız (ve azme bakar mısınız), bu şekilde 8. kata kadar inmeyi başarmıştım! Neyse ki EoB2'de -kazayla da olsa- sağ klik mucizesini keşfettim de rahat bir nefes aldım.

BASİT, GÜZELDİR

Oyundaki kahramanlarınız da er geç rahat bir nefes almak isteyeceklerdir. Bu durumda düşmanın olmadığı bir yere çekilip kamp kurmanız gerekecek. Kamp yapmak sadece yaralarınızı iyileştirmeye değil, kullanmış olduğunuz büyüleri tekrar ezberleyip tazelemeye de yarıyor (klasik AD&D oyunlarında adet olduğu üzere, büyücüler mana değil doğrudan büyünün kendisini harcıyorlar).

Oyunun basit duruşu aslında ardında yatan derinlik için iyi bir kamuflaj oluşturuyor. Daha sınıfların seçiminde takımınıza yapmanız gereken balans ayarından tutun, savaşta kimin kaçıncı sırada yer alıp hangi şartta kiminle yer değiştireceğine kadar bir dolu stratejik karar sizleri bekliyor.

Yaratabileceğiniz karakterlerin ve partinize katabileceğiniz NPC'lerin çeşitliliği, grup yapısına göre zindanın farklı boyutlarının açılıp size gizli görevler sunabilmesi gibi etkenler oyuna hayli yüksek bir tekrar oynanabilirlik değeri katıyor. Tek oturumun bile size rahat bir 30-40 saatlik oynanış sunabileceği düşünüldüğünde oyun ömrü konusunda ortada pek tereddüt kalmıyor. EoB2'yi oynamak, ayırdığınız zamana fazlasıyla değecek kadar eğlenceli. Fakat bence şenlikten çok daha önemlisi, bu oyunun dünyayı altın tepside sunmak yerine çoğu boyutunu hayal gücünüze bırakması!

PİKSEL YÂRİM

Grafikler de hayal gücünüze destek vazifesini hakkıyla yerine getirir nitelikte. Kendi zamanına göre muhteşem olan görsellik bugünün standartlarında güdük kalıyor, fakat yine de sizi rahatlıkla havaya sokacak kadar kaliteli bir atmosfer sağlamayı başarıyor.

Oyunda çok fazla müzik yok belki ama olanlar yeterince güzel. Özellikle giriş ekranındaki ezgilerin tek notasını bile bunca zamandır unutmamış olmam sanırım bir fikir verecektir size.

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ AD&D kurallarını ilk (ve belki de en iyi) uygulayan oyun olması
- ✔ RYO ruhunu dört dörtlük yansıtan hikâye anlatım tekniği
- ✔ Doğrusal olmayışı sayesinde taşıdığı tekrar değeri ✔ Beleş olması!
- ✖ Bazen pusula ve haritaya rağmen kök söktürebilen zindanlar
- ✖ Dönemin şartlarından kaynaklanan birkaç teknik hata

REST IN PIXELS, WESTWOOD!

İşte 2000'li yıllara neden ısınamadığım konusunda bir geçerli sebep daha! 1985'teki kuruluşundan beri birçok oyun türüne yeni ufuklar açan (hatta bazılarını tek başına tanımlayan) ulu çınar Westwood 1998'de EA tarafından satın alınmasının ardından 2003'te ekrana gözlerini yumdu.

Bu efsanevi yapımcı eğer Eye of the Beholder ve Lands of Lore gibi çok başarılı serileri hediye etmeseydi bizlere, RYO türü bugün nerelerde olurdu kim bilir. Oyun dünyası Dune ve Command & Conquer gibi yapımlarla tanışmasaydı (ve Westwood dünya çapında 10 milyondan fazla satan C&C ile Guiness rekorlar kitabına adını yazdırmasaydı), RTS diye bir kavramdan bahsedebilir miydik acaba? Peki benim diyen akıl küpüne dokuz doğurtan o muhteşem Legend of Kyrandia serisi? Ya "film adaptasyonu nasıl olmalıdır" konusunda üniversitelerde ders olarak okutulası Blade Runner? Westwood bu oyunları yaratmış olmasaydı bizim Bemre her ay didikleyecek Macera oyunu bulabilir miydi sizce?

Bu noktada efkârlı bir ah çekiyor ve sizleri bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum sevgili oyungezerler.

Ah bu klasik RYO'nun güncel bir sürümü olsa diye de düşünmeden edemiyorum aslında. Bugün özüne mümkün olduğunca sadık kalınarak yapılacak bir Eob4'un hayali bile beni heyecanlandırmaya yetiyor. Orijinal Beholder'ın yeniden yapımı şeklinde çıkan birkaç Neverwinter Nights modülünü iştahla oynamışlığım var fakat bunlar susuzluğumu kesmeye yetmedi tabii. Haydi beni geçtim, bu güzellikten tamamen mahrum kalmış nesiller var, yazık. Şimdilerde sabit sürücümde EoB2'nin 1,000 katı yer işgal eden nice yapımlar aynı tadı veremiyorsa bana, Beholder'da Skyrim'in bile yanına yaklaşamadığı bazı özellikler olduğuna inanıyorsam hâlâ, varın siz düşünün Westwood'un muazzam başarısıöğn.

(Skyrim'i yerer gibi olduğu için ağzı çarpılan yazar bundan sonraki yaşantısına kekeme olarak devam eder)

Rüzgâr Kulesi'nin 3. katı için pusulanız yeterli olmayacaktır. Haritanızı yanınızdan ayırmayın.

Ah be Khelben! Senin derdin dert midir benim derdim yanında?

SON KARAR

- GRAFİK
- SES VE MÜZİK
- HİKAYE / ATMOSFER
- EĞLENCE

Türün kökenlerine Business Class biletiniz hazır!

8.5

Ne Kadar Oynanır?
Eh, ben 20 senedir oynuyorum :)

PC PS1 PSP Wii XBOX

> **Tür:** RYO > **Yapım:** Westwood Studios > **Dağıtım:** Strategic Simulations, Inc. > **Sistem:** Ekonomik > **Kutulu Fiyatı:** Yok
> **Dahası İçin:** http://bit.ly/eob2_info

PSX KLASİKLERİ



Hey gidi... PSX alamayıp, onun parasının kim bilir kaç katını PlayStation cafelerde harcadığım günler daha gün gibi. Şaka maka 17 yıl olmuş Sony bize bu güzelliği yapalı. Halen arada sırada kendisinin tozlanmaya mahkum edildiği dolabı açar açar ağlarım (mübalağa sanatını icat edenlere buradan saygılar). Neyse efendim, lafı daha fazla salata kıvamına getirmeden bu dışı çirkin ruhu güzel konsolumuzda oynama şansına eriştiğimiz bazı klasikleri beraberce yâd edelim istiyorum (birazcık da spoiler vererek). -ÖMER AKDAĞ

PC PSN

Final Fantasy VII-VIII-IX

Hayaller Bitmedikçe Son Fantezi Asla Gelmez

Bu üç efsaneyi aynı kutucuğa sığdırmaya çalışmak beni ne kadar yaralıyor bilemezsiniz. Ama bakın kutucuğun tam iki cümlesini buna ayırdım, artık biliyor olmalısınız.

Anketlerde çok kereler *yapılmış en iyi oyun* seçilen FF7'den başlayalım. Seride ilk kez 3. boyutu ve render'lı videoları kullanan oyun, aynı zamanda konsol tarzı RYO'ları batıya sevdiren eserdir. Squaresoft bu türde görülebilecek en karanlık atmosferlerden birinin üzerine epik bir hikâye boca edip, birkaç çimdik de unutulmaz karakter ekleyerek bizlere tadından yenmeyecek bir oyun sunmuştu. Cloud ile Sephiroth arasındaki nefret-bağlılık ilişkisine tanık olmaksa apayrı bir duyguydu.

Kısaca "hayatımın oyunu" olarak tanımlayabileceğim FF8 ile (ve Rinoa ile) aramdaki duygusal bağa daha fazla değinerek sizi pembe kelebeklere çevirecektim ki kısa kesmeye karar verdim. Tarihin en iyi giriş ve bitiş videolarına sahip olan FF8 (objektifim ben!) yine muhteşem ötesi ana ve yan karakterlerle doluydu Squall'ın, ona dertlerini açan arkadaşını "git duvara konuş" diye tersleyebilecek bir karakterden, sevdiği kız için uzayın boşluğuna atlayabilecek bir romantiğe dönüşmesini izlemek kadar güzel bir oyun tecrübesi çok zor yaşanır.

FF9 ise, serinin ve PSX'in altın çağında oluşan olağanüstü beklentiyi %100 karşılayamasa da kara bir leke olmaktan da çok uzaktadır. Genel atmosferi en eski FF'lere bir saygı duruşu niteliğinde olan FF9, serinin diğer oyunları gibi unutulmaz anlarla ve karakterlerle doludur. RYO sevsin ya da sevmesin, hatta oyunlarla ilgisi olsun ya da olmasın bu 3 oyunu herkesin denemesi gerektiğini düşünüyorum. Bu sayede dünya daha güzel bir yer olacaktır.





Tüm konsollar içinde en fazla satan 4. konsol olduğunu (155 milyon satan PS2, 149 milyon satan DS ve 118 milyon satan GameBoy'dan sonra);

Metal Gear Solid

Snaaaaaaaaake!

MGS serisi deyince aklınıza ilk ne geliyor? Akıllarda ve kalplerde, hiç çıkmamak üzere yer eden karakterler mi? Sabırla, diken üstünde ve deli gibi heyecanla ilerleyen gizliliğe dayalı oynanış mı? Hiçbir oyunun yanına yaklaşamadığı epik ötesi boss savaşları mı? Yoksa edebiyat ve sinemada bile zor rastlanacak kalitede hikâye örgüsü ve sunumu mu? Kendisi hakkında bu derece iddialı cümleler kurmamın abartı olduğunu düşünüyorsanız çok büyük ihtimalle oyun tarihinin en başarılı 3-5 isminden birisi olan bu seriye göz atmamışsınızdır. O halde destansı bir savaş ve kahramanlık hikâyesi anlatırken aynı zamanda sonuna kadar da anti-militarist davranan, üzerinden 100 yıl daha geçse de eskimeyecek bu muhteşem eseri mutlaka denemelisiniz.

PSN PC



PSN

Fear Effect 1-2

Commander Shep- Ah, Pardon, Yanlış Gelmişim

Resident Evil'vari seriler içinde en başarılısı kanımca Fear Effect'tir. Belki konsoldaki en akıcı oynanışa sahip aksiyon oyunu değil ama cel-shade grafik tarzı, başarılı seslendirmeleri, ustaca yazılmış hikâyesi ve özene bezene hazırlanmış ara sahneleriyle harika bir sinematik tecrübe yaşatır. Mortal Kombat'ı aratmayacak ölüm çeşitlemelerine ve biraz da cinsel içerik gibi yetişkin öğelere cesurca yer vermesiyle ayrıca takdir edilesidir. Seri PS2'de de devam edecekti ama maalesef yapımcı Kronos Digital, başarılı oyunlar yapmasına rağmen kapanmak zorunda kalan stüdyolar listesinde kendine hüzünlü bir yer buldu. Yine de üçüncü oyun için umudumuzu yitirmedik!





5. nesil konsollar içinde 102 milyon üniteyle en çok satan konsol olduğunu ve en yakın rakibi Nintendo 64'ten 70 milyon daha fazla sattığını;

PSN

Silent Hill

Her Şeyi Yutan Kasaba

Gerçekliğin ve kâbusların arasında, belirsiz yerlerden belirsiz sesler yayılırken, geçmişin gölgelerinde, sisler içerisinde, Harry küçük kızı Cheryl'ı kaybeder. En yanlış yerde…

Aslında "yeni oyunlar şöyle kötü, böyle kötü, ah o eski oyunlar" şeklinde laflar söylemeyi sevmem (tamam, belki biraz). Ama arkadaşlar, ana karakterin kendi sakat psikolojisinin dışa vurumunu oynadığımız nice oyun gördüm, hepsi de (SH4 ve sonrası da dâhil) gerçekten ilk üç SH'nin o kadar uzağındalar ki. Çoğu oyun karanlık bir atmosfer ve rahatsız edici ses efektleriyle her şeyin hallolacağını düşünüyor sanki. Neredeyse hiçbirinin SH gibi inandırıcı bir hikâyesi, yaşatmak istediği benzersiz bir hissiyat yok.

Ve tabii hiçbirinde *Akira Yamaoka*'nın eşsiz müzikleri de yok. Burada eşsiz kelimesini de altını çizerek, hatta masaya yumruğumu vurarak kullanmak istiyorum. Bu kadar kendisine ait müzik karakteri olan ne başka bir oyun, ne de başka bir film henüz görmedim.

SH, korku-gerilim türünü sevenlerin ilk adresi olmalı. Sonrasında ver elini ikinci ve üçüncü oyunlar.



PSN DS PC

Resident Evil 1-2-3

Korkuyu Ondan Öğrendik

RE serisi dünyanın en orijinal hikâye örgüsüne, en ayrıntılı karakterlerine ya da en akıcı oynanış mekaniklerine sahip değil. Böyle bir iddiası da hiç olmadı. Yanlış olmasın, oyunların hiçbirinde eksik gedik bir yön yok. Ama fazladan orada olan, ekstra güzel bir yön de pek olmaz. Peki, nedir survival-horror dendiğinde ilk akla gelen oyun olmasının sebebi? İnanın buna benim de verecek kesin bir cevabım yok. Capcom ve Shinji Mikami büyüsü desem doğru olur mu acaba? Adamlar bir şekilde oyuncuyu hikâyenin içine çekmeyi başarıyor, içinde oldukları dünyayı umursamalarını sağlıyorlar. Artık bilindik hikâye ve karakter kullanımının verdiği klasik hissiyat mı dersiniz, aksiyon ve bulmacaların mantıklı oranlaması mı dersiniz, oyundaki hızlı ilerleme durumu mu dersiniz bilemiyorum. Ama gerçek olan şey RE'nin klasik damgasını sonuna kadar hak ettiğidir.

İlk üç oyun boyunca Umbrella şirketinin deneylerinin yanlış gitmesi sonucu sakinleri zombiye dönüşmüş Raccoon şehrinde, kâh kaçıp kurtulmak kâh birisini bulup kurtarmak amacıyla bir S.T.A.R.S. üyesi olarak turladık durduk. RE bu nedenle zombi konseptiyle adeta bütünleşti. Capcom bundan rahatsız olmuş olacak ki *(aslında satış rakamlarından rahatsız oldu – Volky)* sonradan başka temalara bulaştı, başarılı da oldu hani. Ama ben anlamam arkadaş! Resi = Zombi!



Dünya not ortalaması 90'ın üzerinde olan 21 oyuna sahip olduğunu;

PSN

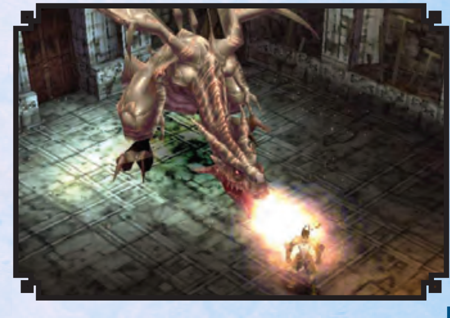
Vagrant Story

Önemli Olan Vagrant, Gerisi Hikâye

Gerçek bir aksiyon-RYO efsanesi… Etrafınızda bu oyunu oynamış fazla kişi bulamazsınız ama oynayanlar Vagrant Story'i saygıyla anacaklardır. Bir benzerini daha göremeyeceğiniz eşsiz bir oyun olan VS'de, başta ana karakterimiz Ashley Riot olmak üzere karakterler ve komplolarla dolu müthiş bir hikâyeyle karşılaşıyoruz. Ama VS'de daha da müthiş bir şey varsa o da atmosferdir. Karanlık, karamsar ve oryantal... Bu oyundaki gibi bir savaş sistemi de görmediğimi söyleyebilirim. Elimizdeki silahla düşmanın neresine vuracağımızı seçiyor, tam vurduğumuz anda, doğru bir zamanlama ile doğru tuşa basıyor, bu sayede zincirleme saldırılar gerçekleştiriyoruz -ki bu hiç de okunduğu kadar kolay değildi.

Bunun dışında oyunun ses efektleri de enteresandı. Çok sinir bozucu efektler olmalarına rağmen alışkanlık yapıyor, bünye bu efektleri arada bir duymak istiyor. Garip gerçekten… Ha bir de bu oyun bende çok acayip bir etki yaptı. Güzel bir oyunu bitirdikten sonra tadı damağınızda kalır ve en kısa zamanda tekrar bitireceğim dersiniz ya... İşte bu oyunda bu duygum kabardı ve oyunu bitirir bitirmez baştan başlamamak için kendime gerçekten zor hâkim oldum. Özellikle "bu" oyunun beni böylesine kendisine bağlamasının sebebini uzun zamandır bulamadım.



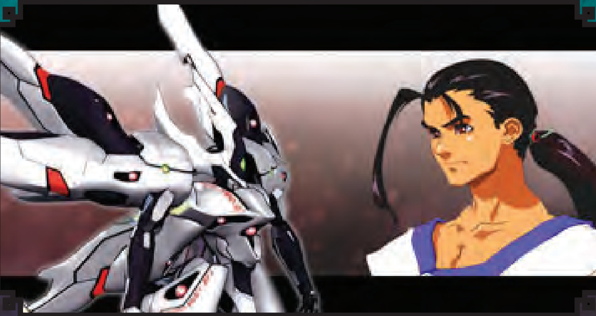


PC PSN

Xenogears

Kadim Teknoloji Bilgisayarcı Batırır

PSX'deki RYO'lar içerisinde billimkurgu-mecha tarzındaki nadir oyunlardandır Xenogears. Ayrıca anime tarzının en başarılı uygulandığı oyunlardan da bir tanesi. Karakterler, dövüş sistemi vs. hep standartların çok üstündedir. Ama oyunu en büyüklerden yapan ana özelliği dini ve felsefi öğelerle bezenmiş, derin senaryosudur. RYO'lar her zaman senaryo ağırlıklı, bol diyaloglu/monologlu oyunlardır ama Xenogears, içlerinde en fazla konuşma geçenlerden biridir. Oynadığınız oyunda derin hikâye ve karakter işlenişinden, bol ara sahne ve diyalogdan hazzetmiyorsanız (yapmayınnnn!) bu sizin için doğru oyun değildir belki de. Ama bu sınıfa dahil değilseniz Xenogears'ın hastası olabilirsiniz.



PC PSN



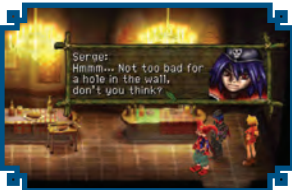
Twisted Metal 1-2-3-4

Metal Müzik Eşliğinde Twist

Hatırlar mısınız car combat diye bir oyun türü vardı eskiden. Oynayan da bayağı bir insan vardı *(Vigilante'ler, Destruction Derby'ler vardı ah ah –Volky)*. Ne oldu da bir anda kimse bu tip oyunlar yapmaz oldu bilmiyorum. TM'de de türün diğer örneklerinde olduğu üzere birbirinden eksantrik araçlardan birini seçer, silahlarımızla ya da bodoslama dalarak rakip araçları hurdalığa yollamaya çalışırdık. Özellikle çok oyuculu oynamanın acayip keyifli olduğu seri, türün gelişiminin en önemli mimarlarından olmuştur. Aslında ilk oyunda çeşitlilik azdı. Üçüncü oyun da farklı stüdyoya geçme sendromu yaşamıştı, nispeten keyifsizdi. Ama 2. ve 4. oyunlar tam bir eğlence bombasıydı.

PSN







Chrono Cross

Trigger Sonrası Şam'da Nutella!

CC duyurulduğunda, artık bir efsane haline gelmiş olan atası Chrono Trigger'ın hayranları yeni oyunun aynı başarıyı gösterip gösteremeyeceği konusunda endişeliydiler. CT için çalışan büyük isimlerin yerini daha az büyük isimlerin alması da hayranların bu endişelerini körükledi ve oyuncular CC için fazla umut beslemez oldular. Ama ellerine geçen CD'yi emektara taktıklarında harika bir müzik ve harika bir videoyla karşılaştılar, ardından da *"yoksa! belki de!"* ünlemlerini dillendirdiler (aynen bu kelimeleri kullanmamışsanız beni dava edebilirsiniz). Oyunun savaş sistemi, grafikleri, müzikleri, senaryosu çok güzeldi. CT'deki zaman yolculuğu etrafında dönen hikâye burada boyutlar arası geçişler üzerine işlenmişti ve eski sistemi aratmıyordu. Ayrıca oyunda Suikoden serisinden alışık olduğumuz çok karakterli bir yapı hâkimdi (oynanabilir tam 40 karakter mevcut!). Bu, belki karakterlerin derinine inmeyi engellediği için oyunun tek eksisidir ama oyuna acayip renk kattığı da tartışmasız bir gerçek. Konsol tarzı RYO'ların cenneti PSX'in en iyi 3-5 RYO'sundan biri olan CC, konsolun hiç eskimeyecek oyunlarından bir tanesi.



En çok satan oyunlarının Gran Turismo (10.8m), FF7 (10m), Gran Turismo 2 (9.3m), FF8 (8,1m), Tomb Raider 2 (8m), MGS (7m), Tomb Raider (7m), Crash Bandicoot (6,8m) olduğunu;

PSN

Suikoden 1-2

Ekmeğini Yoldaşlarıyla Bölüşmeyi Sevenlerin Kâbusu

Konami'nin Square'in karşısına diktiği Suikoden serisini FF'lerden bile daha çok seven birçok oyuncu mevcut. Eski tarz tatlı grafiklere sahip ilk 2 Suikoden'in yeri de sevenleri için hep ayrı olmuştur. Eli yüzü düzgün bir hikâye ve oynanışa sahip oyunların esas vurucu yanı ise "108 stars" olayı. Oynanabilir 108 karakterin (yazıyla yüz sekiz, roma rakamıyla CVIII, kanji ile百八) hepsini toplayıp üssümüz olan kalemize buyur etme isteği insanda çok acayip bir hırs yaratıyor. Üç ayrı çeşit dövüş sistemi (normal, düello ve ordu savaşları) ve birçok mini oyun da meseleyi daha renklendirip oyuncunun Suikoden'e bağlanması için daha fazla sebep sunuyor.



Syphon Filter 1-2-3

Hazır Değil, Filtre Ajanlık

Yapımcılar zamanının popüler oyunları MGS ve Tomb Raider'ı birleştirerek ortaya güzel bir salata çıkarmışlar, adına da Syphon Filter demişler. Kimi bölümlerde düşmanlara arkadan yaklaşarak susturuculu silahımızla headshot yapmaya çalışıyor; kimi bölümlerde de gizlilik ve siper demeden kallavi bir listeden seçtiğimiz silahımızla depar atarak harala gürele ortamlara akıyoruz. SF şu gezegen üzerinde görebileceğimiz en aşmış hikâye kurgusuna sahip değil, aksiyon ve gizlilik konularında da çok daha iyi örneklerle karşılaşmışlığımız var. Ama SF'ler, farklı oyun yapısıyla ve düzgün oynanışıyla bugün de keyifle oynanabilecek oyunlardır gayet.



ANDROID

PSN



Super Famicom oyunlarını çalıştıracak ve 200 adet kadar üretilecek bir konsol olarak planlandığını; durumdan hoşlanmayan Nintendo ile Sony'nin sonunda davalık olduğunu;



Parasite Eve 1-2

Her Eve Bir Aya

Resident Evil'ın SquareSoft versyonu desek PE'ye haksızlık ederiz ama çok uzak bir noktaya da adım atmamış oluruz sanırım. RE'nin atmosferi ve oynanışı örnek alınıp üzerine RYO öğeleri eklenerek hazırlanan PE, aslında senaryo olarak dillere destan sayılmaz. Büyüler ve özel güçler kullandığımız dövüş sistemi de güzel ama o da çok aşmış değil. Peki, nedir bu oyunu bugün bile birçok oyuncunun anmasını sağlayan ana etmen? "Aya" tabii ki. Bugün bile ana karakter Aya'ya aşık olan birilerini bulabilirim (duş sahnesini tekrar tekrar izleyen arkadaşlara selam olsun). Ama koca PE'nin klasik olma sebebini de sadece Aya'ya bağlamamak lâzım. Aya olmasaydı da PE rafine bir oyun olarak güzel bir yere sahip olurdu. RYO ve survival-horror etmenlerini iyi bir potada eritmesi ve harika sinematikler-le süslemesi akla ilk gelen etkenler.



PSN

Crash Bandicoot 1-2-3 ve Team Racing

Onun Tilki Değil Bir Çeşit Fare Olduğunu Yeni Öğrendim

Son 2-3 yıldır acayip bir yükselişe geçen platform türü altın çağını 90'ların sonu 2000'lerin başında yaşamıştı. Bir zamanlar buralar Oddworld'lerden, Sonic'lerden ve tabii Crash Bandicoot'lardan sorulurdu. Şimdi CB şöyle oynanırdı, böyle oynanırdı muhabbetlerine girmeye gerek yok. Bildiğiniz 3D platform oyunu işte. Hoplar, zıplar, engelleri aşar, 100 meyve toplayıp can kazanırdınız falan. CB'nin esas olayı bunları inanılmaz akıcı ve eğlenceli bir halde yapabilmesiydi. Crash Team Racing'i de bu arada anmadan geçmeyeyim. Bu oyun sağ olsun, Mario Kart oyunları bana hiçbir zaman eğlenceli gelmemiştir.





PSN



PSX'in 1418 tane oyuna sahip olduğunu biliyor muydunuz?

PC PSN



Dino Crisis 1-2

Dinozor Da Kalp Krizi Geçirir Mi?

Resident Evil'ın dinozorlu versyonu desek DC'ye haksızlık ederiz ama çok uzak bir noktaya da adım atmamış oluruz sanırım (deja-vu yaşadınız, çaktırmayın). Derli toplu bir oynanışa ve Capcom/Shinji Mikami büyüsüne sahip seride bu sefer düşmanlarımız ayakta zor duran zombiler değil çok daha çevik ve ölümcül olan dinozorlardı. Jurassic Park'ın zamanında yarattığı dinozor trendini de arkasına alan seri kendisine bağlı ve sadık bir oyuncu kitlesi yaratmayı başarmıştı. (Duyduğuma göre bir de 3. oyun varmış, tarihin tozlu sayfalarında yitip gitmiş mi, ne olmuş?)



10 YIL ÖNCE SEN...

PIXEL



Bu sayı 10 yıl öncesini bizle paylaşan okurumuz *Altuğ Büker* oldu. Bizler de Resident Evil 2 oynarken benzer hislerle çalkalanıyorduk; aynı dönemlerde benzer durumlar yaşadığımızı görmek güzel bir his. Eğer sizin de bu tip bir hikâyeniz, hissiniz varsa, bu köşe sizler için. Boşluklar dahil 1750 karakterlik yazınızı, bir de ekran görüntüsünü hisli editörünüze volkan@oyungezer.com.tr adresi üzerinden ulaştırabilirsiniz.

10 yıl öncesi. Gri ceketim ve limon sarısı rezil gömleğimle 6. sınıftayım. Oyun dükkanındaki abinin tavsiyesi üzerine Resident Evil'la tanıştığım yıl. Oynarken çok korkmuştum ama çok da sevmiştim kendisini. Evdeki abime "bu çalan şey çok güzel, ne bu?" dememle o piyanoda çalan şeyin Moonlight Sonata olduğunu öğrenmiş, onu da sevmiştim. Günlerden bir gün Resident Evil 2'nin demosu elime geçmişti. Demo başlar başlamaz gözlerime inanamamıştım. O çok merak ettiğimiz Raccoon City'nin sokaklarında geziyorduk artık ve bu gezinti yalnızca 10 dakika sürüyordu! Sırf şehri biraz daha fazla görebilmek için o 10 dakikayı tekrar tekrar oynamıştım. Öyle ki artık zombilere attığım usta çalımlarla RPD binasına kadar hiç hasar almadan 3-4 dk'da gidebilen bir Leon olmuştum. Ah o karakoldaki çenesi düşük, ısırılmış siyah memur yok muydu, tek başına demonun 5 dakikasını yiyordu hep.

Bir gün sevgili babam Tahtakale'ye gidecekti. Tahtakale demek oyun demekti. Bir not kağıdına 2-3 isim yazıp, istek parçalarımı babama iletmiştim. İlk sıradaki parça tabii ki usta yorumcu Capcom'dan geliyordu: Resident Evil 2.

Sokaktan geldiğim ve babamın "aç bakalım çekmeceyi" dediği o ânı asla unutamam. İşte orada duruyordu RE2. Üstelik oyun kabının ekstra ağırlığı boşuna değildi, içinde tam 2 CD vardı! Bi' koşuda makine başına oturup oyunu kurmuştum. Aman Tanrım, o nasıl introydu öyle! Hayatımın o ana kadarki en uzun, en güzel, en zombili introsu.

Sonra Resident Evil 2'yi bitirdim. Defalarca bitirdim. Credits ekranı akarken fonda çalan o müziği ilk duyduğumda içim kıpır kıpırdı, ayağa kalkıp monitöre karşı selam durmuştum. Ben, 10 yıl önce RE2'yi çok sevmiştim.



PIXEL YAZITLARI



KARTLARLA ÇALIŞAN DLC SİSTEMİNİ İLK KULLANAN KONSOL-MATTEL HYPERSCAN

Eminim siz de oyunculuk hayatınızın yarısını benim gibi "Aklımda inanılmaz fikirler var, bana şu oyunu/konsolu verseler var ya…" kıvamındaki hayallerle geçirmişsinizdir. Ama inanının her parlak fikrin sonu kendisi kadar aydınlık olamayabiliyor. Ama gene de King of Fighters'ı bir bana verseler var ya…

İşte dünyanın en büyük oyuncak üreticisi olan **Mattel**'in de yeni parlak fikri yüzünden avucu kaşınıyordu. Zaman ilerlemişti ve artık yeni çocuklar video oyunları ve Pokemon, Yu-Gi-Oh gibi kartlı oyunlardan zevk alıyordu. E o zaman hem kart toplayıp hem oyun oynadığınız bir konsol neden tutmasındı ki?

İşte bu mantıkla süpermarketlerde gördüğünüz barkot sistemi olan RFID (Radyo Frekansı İle Tanımlama) sistemini yeni konsollarına monte ettiler. Böylece hedef kitleleri olan 5-12 yaş grubu çocuklar oyunları için kart paketleri satın alacak ve sisteme okuttukları kartlarla oyunlarında yeni karakterler, turlar, vb özellikler açılacaktı. **Hyperscan** adını da buradan alan konsol, 2006'da X-Men oyunuyla beraber piyasaya sunuldu. Artık bu yeni DLC sistemini paraya çevirmenin zamanı gelmişti.

Açıkçası bu fikir bence de fena sayılmaz. Ama konsolun CD ve kart okuma hızı öylesine düşüktü ki, oyunların yükleme süreleri hiç abartmıyorum yedi dakikaya kadar çıkabiliyordu ve çocuklar ne yazık ki o kadar sabırlı varlıklı değildi. Ki konsolun son derece kullanışsız dizaynı yüzünden kartlar okuma yuvasından kayarsa oyunun ortasında güçlerinizi kaybedebiliyor hatta oyunlar kilitlenebiliyordu. Kaldı ki flash oyunlardan beter grafikler 2B grafikler kullanan bu oyunlar son derece berbattı. Adamlar konsolun 3B grafik özelliğine de sahip olduğunu da iddia ettiler ama bunu ispatlayacak bir tane bile oyun yoktu. Yalandan kim ölmüş?

Tabi bütün bu harika özellikler Mattel'in kısa sürede avucunu yalamasına sebep oldu arkadaşlar. Konsolun korkunç satışları yüzünden konsol ve oyun fiyatları 10 ve 1 dolara kadar düştü, fakat bu olağanüstü indirim bile Hyperscan'i kurtarmaya yetmedi. Ömrü de yalnızca bir yıl süren konsol topu topu altı oyunuyla beraber unutulmayacak bir facia olarak tarihe geçti. Kıssadan hisse: E hâlâ parlak fikirlerini kullanmakta ısrarcı mısın a okur? - **Emre Sümer**











Eski Dergilerim

Şu "Extravaganza" kelime oyununun ilk çıkışının belgesine bakıyor olabilirsiniz şu an! Olmayabilirsiniz de... Ama her gördüğünüzde sizin de canınız pizza çekmiyor mu? Bu arada Virtua Fighter 2 hiç de yeri göğü sallayan bir oyun değildi ama Game Players dergisinin hype'ı görülmeye değermiş. 15 yıl önce çıkan özel yılbaşı sayısında 200 oyun incelenmiş! Çüş! Dahası PlayStation için "Sony ne yaptığını gerçekten biliyor mu?" demişler. Hayır canım, bilmiyor tabii ki!



Oyungezer
SAYI: 51 - 2012/01

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Noyan Akatlı, Ömer Akdağ, Oğuz Kılıçarslan

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 5 Ocak 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

ROCKSTAR'IN COŞTUĞU YIL 2012



...VE AYNI YIL ÇIKMA GAFLETİNE DÜŞECEK OLAN NİCE OYUN... OYUNGEZER'İN ŞUBAT SAYISINDA!

Geçen ayın ayıpları!

1. İçindekiler sayfamızda bazı sayfa numaralarını karıştırmışız. Omikron 144'te demişiz, 142'de çıkmış. Halbuki atsak o 1'leri, 2'leri, bir ihtimal 40 yaparmış.

2. Sayfa 14'teki alt bantta verdiğimiz Final Fantasy haberi içindeki şifreyi çözemeyenler olmuş. Sebebi belki de ortada şifre falan olmamasıymış.

3. Binding of Isaac incelemesi için hazırladığımız OGZpedia tartışmalara yol açmış. Farklı kaynaklarca farklı anlatılan tarihi hikâyeleri Wikileştirmeme kararımız da buradan çıkmış.